

1,480YEN

R-GRAY 1



STORY

It is the year 2219, and space travel to stars has been a reality for the past 100 years. Humans moved steadily out into space until Earth eventually controlled a Star Federation of 20 space colonies, stretching all the way to Orion in order to maintain control of its ever-expanding territories. It put all the space colonies under strict martial law. However, the space colonies mutinied against Earth's iron control. They gathered on the planet Sesilia, the most important of the colonies, established the Sesilia Federation, and began their fight for freedom. They won sweeping victories, and finally defeated Earth.

Three weeks after Earth's defeat, immediately after it finished transferring all Earth inhabitants to the colonies, the Sesilia Federation announced its intention to destroy the Earth. It forcibly suppressed all opposition from the colonies and then dispatched a special force to wipe out the home planet.

However, the Bakur organization had for seen this possibility and had developed the R-GRAY, a craft based on over-technology salvaged from the Sesilia star system. Made up of parts from 13 different Sesilia ships, the R-GRAY is the only craft able to carry out the desperate mission to combat the Sesilia Federation - Operation RAYSTORM.

Table of Contents

Nombre	Title	Nombre	Title	Nombre	Title
2 - 3	基本操作方法	58 - 62	面MAP紹介	123 - 125	STAGE 6 攻略 R-GRAY 2
4 - 7	ゲームシステム解説	63	Back Story	126 - 128	STAGE 6 BOSS 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2
8	稼働基礎講座	64 - 71	4~5 面出現敵解析	129 - 135	STAGE 7 攻略 R-GRAY 1
10 - 15	1~3 面MAP紹介	73 - 78	STAGE 4 攻略 R-GRAY 1	136 - 142	STAGE 7 攻略 R-GRAY 2
16 - 24	1~3 面出現敵解析	79 - 84	STAGE 4 攻略 R-GRAY 2	143 - 145	STAGE 7 BOSS 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2
26 - 29	STAGE 1 攻略 R-GRAY 1	85 - 87	STAGE 4 BOSS 攻略 R-GRAY 1	147 - 149	8 面出現敵解析
30 - 33	STAGE 1 攻略 R-GRAY 2	88 - 90	STAGE 4 BOSS 攻略 R-GRAY 2	150 - 154	STAGE 8 BOSS 攻略 R-GRAY 1
34	STAGE 1 BOSS 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2	91 - 94	STAGE 5 攻略 R-GRAY 1	155 - 159	STAGE 8 BOSS 攻略 R-GRAY 2
35 - 38	STAGE 2 攻略 R-GRAY 1	95 - 98	STAGE 5 攻略 R-GRAY 2	160 - 161	Conclusion
39 - 42	STAGE 2 攻略 R-GRAY 2	99 - 101	STAGE 5 BOSS 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2	162 - 165	開発者インタビュー
43 - 44	STAGE 2 BOSS 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2	102 - 103	俺とランダム	166 - 167	CDインタビュー
45 - 48	STAGE 3 攻略 R-GRAY 1	105 - 111	6~7 面MAP紹介	表3	プレゼント
49 - 52	STAGE 3 攻略 R-GRAY 2	112 - 119	6~7 面出現敵解析		
53 - 56	STAGE 3 BOSS 攻略 R-GRAY 1 & R-GRAY 2	120 - 122	STAGE 6 攻略 R-GRAY 1		
57	得点表				

R-GRAY Establish

R-GRAY

実験機、R-GRAY 1、R-GRAY2の2機種がありそれぞれに、Type A、Type M という2タイプが存在する。一種につき3機が作られ計12機が存在する他、13番目の機体（又は0番機）が存在する。

Lock-ON LASER

主兵器であるロックオンレーザーは、AX-11レーダー火器管制システムにより制御されており攻撃目標をロックすることで、レーザーを目標に誘導するシステムである。

しかしその制御に必要なスピードは、人間の限界を越えており、R-GRAY 1、R-GRAY 2のType Aは、強力なコンピューターサポートによってカバーし、Type Mは、C.L.Sの搭載によってカバーしている。

AX-11

AX-11レーダー火器管制システムは、通常戦闘のモードA、対地／低空戦重視型のモードB、対空戦重視型のモードCの3つを状況に応じて選択可能で、それぞれに一点集中攻撃により通常の数倍の破壊力を持つ、ハイパーレーザーシステムを装備している。

レーザー方式は、多弾速射型のMT-Systemと、単弾複追尾型のMO-Systemの2種類が用意され、それを基に設計された機体に組み込まれている。

an Electron ARMS

R-GRAYシリーズを、特異なものにしている特徴の一つとして過剰な電子兵器が上げられる。

単独による侵襲任務を目的に開発されたため、大型管制機を上回る情報処理システム、E CM等を装備し、コンピューター制御の対空火器や電子的な誘導兵器は、完全に無効化され、敵は目視戦闘を余儀なくされる。

C.L.S (Cybernetics Link System)

R-GRAY 1/Type M及び、R-GRAY 2/Type Mに搭載されており、機動兵器の力を限界まで引き出し、人間の限界をも越える為のシステム。

22世紀に急速に発展したサイバネティクス技術は、脳以外の全てを機械化された人間を生み出すまでに至った。それは自然と脳だけを、組み込んだ機動兵器へと発展する。

しかしこういった軍の行動は、人々の激しい反発を受ける。また機動兵器に脳を組み込まれた人間たちの、精神錯乱による暴走が続発し研究は放棄された。

PILOT

R-GRAYパイロット13人のパーソナルデータは、一切公表されていない。男か女か、若者か老人か子供か、人間なのか？

地球とセシリアの戦いは、お互いの正義を振りかざしたものに過ぎない。この戦いは、「正義無き戦い」なのかもしれない。彼らは何故戦うのか？ 何の為に戦うのか？ これは何のための戦いなのか？

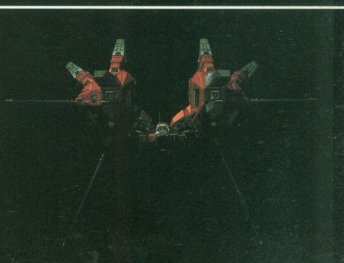
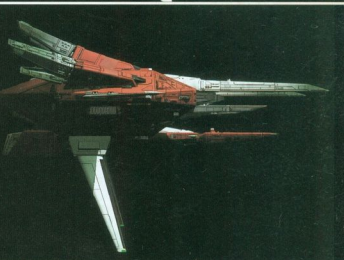
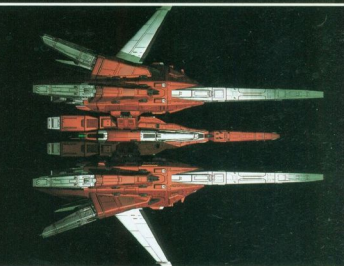
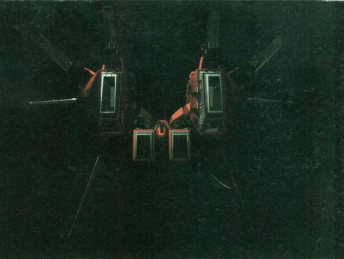
答えはパイロット（プレイヤーたち）ひとりひとりの胸の中にある。

BACK VIEW

TOP VIEW

SIDE VIEW

FRONT VIEW



宇宙官 養成カリキュラム

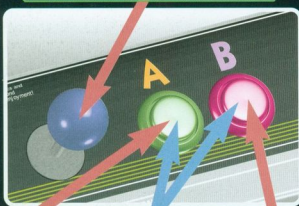
■**レイストーム**：次世代のテクノロジーを取り入れた、FX-1ボード上で動作するシューティングゲーム。画面の構成は、自機を斜め上から見おろし、自機前方をある程度見渡せるハーフトップビューを基本とする。全8ステージを、2種類の自機を操ってクリアすることが目的。この項ではその基本を知ってもらおう。

操作系

操作系は、MANUALとAUTOの二種類から選択できる。初心者にはAUTOから、慣れたら、また、前作にあたるRAY FORCEからのプレイヤーは、MANUALを選択するといいたいだろう。

MANUAL

自機の8方向への移動



ショット

●同高度の敵を攻撃する。高度が違ふ敵には当たらないため、ロックオンレーザーと使い分けが必要。

スペシャルアタック (AB同時)

●高度に無関係でロックオンでき、ロックオン後攻撃できる。

AUTO

自機の8方向への移動



ショット + ロックオンレーザー

スペシャルアタック

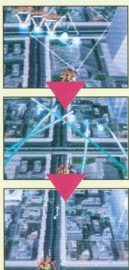


AUTO

敵に照準を合わせると自動ロックオンする。

ショット押しっぱなしで自動的にレーザーが发射される。

敵が、個別に攻撃される。



MANUAL

敵に照準を合わせると自動ロックオンする。

Bボタンでレーザーを发射する。数がまとまるときに发射しよう。

まとめた数だけ一挙に攻撃。高得点を狙っていこう。

ロックオンレーザーの使用方法

ロックオンレーザーの2大特徴

- 1 敵が攻撃する前に、先制攻撃できる
- 2 まとめて攻撃すれば高得点が狙える



地上の敵、下方から上昇中の敵を早めに攻撃すれば展開が楽に。だけまとめられるかが重要。



点数が倍加していくため、どれだけまとめられるかが重要。

ロックオンレーザー

自機特性

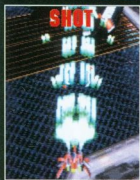
自機はR-GRAY1・2の2機種から選択可能。それぞれ特性が異なり一長一短あるが、プレイしやすさの点からR-GRAY1は一般プレイヤー向け、R-GRAY2はエキスパート向けといえる。

R-GRAY1

ショットとレーザーの攻撃力のバランスが取れている

最大ロック数 8箇所 (初期値5箇所)

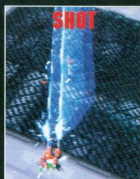
最高倍率 12.8倍



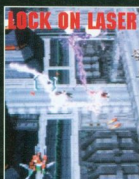
ショットはパワーアップで機幅が広がっていくタイプ



ロックオン1箇所につき1本のレーザーで攻撃するため、目標を無難く攻撃可能



SHOT



LOCK ON LASER

すべてのロックオン箇所から1本のレーザーで攻撃するため、目標をすべしに撃つまで時間がかかる。しかし、レーザーの発射後もロックオン箇所を追加できる特徴を持つ。

レーザーの攻撃力を重視した機体。上級者向け。

最大ロック数 16箇所 (初期値8箇所)

最高倍率 25.6倍

R-GRAY2

アイテム

アイテムは特定の敵を倒すと出現する。拾得すると、自機のパワーアップができる。

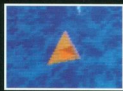
ショット系

パワーアップ



●3つ取得でSHOTが1段階パワーアップ。

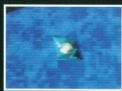
スーパーパワーアップ



●1つ取得でSHOTが1段階パワーアップ。

レーザー系

レーザー



●LOCK ON LASERの最大ロックオン数がアップ。

特殊

フルパワーアップ



●SHOT、LOCK ON LASERが、最強状態までパワーアップ。

その他

スペシャルアタック



ストックとゲージについて

スペシャルアタックは、画面上に表示されるスペシャルアタックゲージが完全充填された状態ではないと使えない。

ゲージは敵をロックオンレーザーで倒すことで充填されていく。

スペシャルアタックとは

画面広範囲に多数の爆発を起こし、敵に大ダメージを与える攻撃のこと。同時に、自機が無敵状態になるため、緊急回避の手段としても使える。



また、スペシャルアタックは、1つ以上ストックできない。

ハイパーレーザー



多数の爆発を起こし、ロック可能な敵・施設を破壊する。



巨大ブラックホール状爆発を起こし、ロック箇所周囲を破壊。

その時点でロックできる最大数を1ヶ所にすべて集めることで、非常に強力な攻撃力を持つロックオン攻撃ができる。これがハイパーレーザーだ。目標周囲のロックオン可能な敵も巻き込んで攻撃できる特徴も持つ。

RAYSTORM

SYSTEM FILE

R-GRAY CAPACITY

■移動スピード

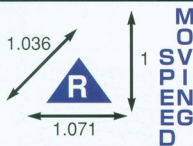
R-GRAYのスピードは縦移動よりも横移動のほうが速くなっている。特筆すべきは斜め移動。上下に動くよりも僅かながら斜めに動いたほうが速いのだ。

また、画面奥に行けば行くほど見た目は遅く感じるようになるが、これは3Dで処理しているためだ。

ちなみにR-GRAY 1、R-GRAY 2ともに移動スピードは同じである。機体による違いはない。

自機の移動スピード

上下方向：1
左右方向：1.071
斜め方向：1.036



■当たり判定

レイストームの自機の当たり判定は少し特殊といえる。敵弾と敵本体により当たり判定が異なっているのだ。

敵弾は形、大きさは適えど当たり判定は1ドット四方、つまり点である。これに自機が触れると1ミスということになる。自機の判定は正方形で、画面中央で一辺が10ピクセル程度。画面奥にいけば小さくなり、手前に来れば大きくなる。

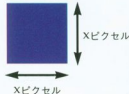
一方、敵本体の当たり判定は円形。これに対する自機の判定も円形である。画面中央で半径は約2ピクセルだ。

ピクセル コンピュータ画像の最小単位 1ピクセル≒1ドット

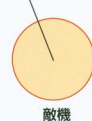
- ▲ 画面最上段：X>10, Y>2
- ▲ 画面中央：X=10, Y=2
- ▲ 画面最下段：X<10, Y<2

敵弾

自機



敵によって変わる
(円形)



半径rピクセルの円形



敵機

自機

敵弾に対する当たり判定

敵機に対する当たり判定

GAME RANK

ランクについて

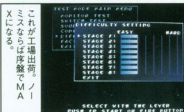
プレイ中のランクが上がる条件は3つある。先に進めば進むほど難しくなっていくが、先の面の敵が単に強いというだけでなく、同タイプの敵でも弾が速くなっていたりする。

上がったランクを下げる方法はただ一つ。死ぬしかない。しかしエクステンションのないこのゲームであえて死ぬというのは文字通り自殺行為。一機一機を大切に、できる限り生き抜くしか道はない。

ゲームランク全16段階

【ランク上昇条件】

- ・面クリア
- ・ノミミス時間
- ・敵破壊率が高い
- 【ランク下降条件】
- ・プレイヤーが死ぬ



DESTROYPERCENTAGE

ステージクリアボーナス

ステージクリア時に入るボーナスは敵破壊率よりもロックオンレーザーでの破壊率を重視したほうが得策だ。なぜなら「全敵数÷倒した敵数」ゆえに、敵を一機倒すがよりもショットで一機倒したほうがボーナス点は低くなるからだ。ボスに至っては、ショットで倒すと25%も落ちてしまう。高得点を狙うならば、極力ショットを撃たないよう心掛けよう。

ステージクリアボーナス＝敵破壊率×

ロックオンレーザー
での敵破壊率×50
(0~500,000pts.)





SHOT POWER

■ショットについて

ショットはR-GRAY 1、R-GRAY 2ともに、赤いVパワーアップアイテムを3個、もしくは黄色いスーパーパワーアップアイテムを1個取ることに一段階ずつ強化されていく(全7段階)。それ以降は最高1万点のボーナスアイテムになる。

R-GRAY 1の前方ショットは最終的に3本になるが、ヒット範囲が大きくなるだけで威力には変化はない。

ショットパワーアップでの自機の変化

R-GRAY 1

2本のメインショットに広角サブショットがつく

R-GRAY 2

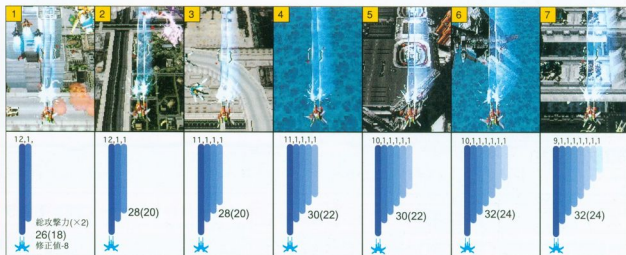
レーザーにつく残像が大きくなっていく



R-GRAY 1



R-GRAY 2



※ () 内の数値は2人同時プレイ時のものです。またこれは片側のショットのダメージです。

▼攻撃力単位時間 (ショット1発が出るまでの時間)

R-GRAY 1メイン	3/60sec
R-GRAY 1サブ	6/60sec
R-GRAY 2メイン	1/60sec

▼最強状態での1秒間の総攻撃力

R-GRAY 1	$(44 \times 20 + 18 \times 10) = 2,120$
R-GRAY 2	$32 \times 60 = 1,920$

LOCK-ON

ロック継続時間

6sec

レーザー1本分の攻撃力

512

※R-GRAY 1、2ともに

■ロックオン

このゲームの置脚味はロックオンシステム。緑のレーザーアイテムを取ることに最大ロック数が増えていき、最高でR-GRAY 1は8、R-GRAY 2は16までロックできるようになる。ロックして倒したら(耐久力がレーザー1発分以下の)敵にはドンドン倍率がかかり、最終的には100倍を越えてしまうのだ。

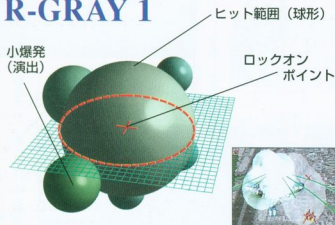
R-GRAY 2のレーザーは発射した後にも再ロック可能で、前作以上の深いゲーム性を提供してくれている。

▼ロック数とそれにかかる倍率

ロックオン数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
R-GRAY 1	×1	×2	×4	×8	×16	×32	×64	×128								
R-GRAY 2	×1	×2	×4	×8	×12	×16	×24	×32	×48	×64	×80	×96	×128	×160	×192	×256

HYPER LASER

R-GRAY 1



総ダメージ量 = $512 \times x + \text{時間} \times x \times 19$
(xはロック数)

レーザー ハイパーレーザー

R-GRAY 2



総ダメージ量 = $512 \times x + \text{時間} \times x \times \text{位置による倍率} \times 4$

レーザー ハイパーレーザー

	R-GRAY 1	R-GRAY 2
ヒット範囲存在時間	27/60sec	105/60sec
1/60secあたりの爆風のダメージ	19	4
レーザー攻撃 (x)	5~8	8~16
総ダメージMIN	5本で1/60sec 2,665	8本で外辺1/60sec 4,100
総ダメージMAX	8本で27/60sec 8,200	16本で爆心105/60sec 14,912

▲ハイパーレーザーに関する各データ

■ハイパーレーザー ハイパーレーザーは、通称「集中ロックオン」とも呼ばれ、一か所にすべてロックしてレーザーを発射することで周りを巻き込む大爆発が起り、大きな破壊力を得られるというものである。

R-GRAY 1、R-GRAY 2 双方球形のヒット範囲を持つ。球形ということは、上空の敵にハイパーレーザーを撃った場合、爆心直下の地上敵には当たらない場合がある、ということだ。

R-GRAY 2のハイパーレーザーは小型のブラックホールで、ロック数が多いほど爆発も大きくなり、爆心に近づくにつれてダメージも高くなっていく。ハイパーレーザーで巻き込んだ敵がレーザー1発で倒れるものなら一律×64の倍率がかかる。

ハイパーレーザーの倍率

×64 (一律)



SPECIAL ATTACK

スペシャルアタックゲージ

4096



ゲージ上昇値

レーザー着弾 (1本) : 20
敵機破壊 (1機) : 39

だいたい70機ほど敵機を倒すとちよつとゲージがたまる。

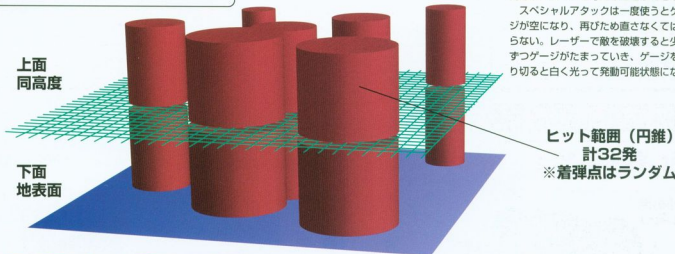


■スペシャルアタック

緊急回避や点数稼ぎのために随所で使うのがA+Bボタン (オートマッチはBボタン) のスペシャルアタックだ。

発動すると自機が無敵になり、左右も含めた前方の一定エリアに32発の青いレーザーを発射する。これらがランダムに着弾し、爆風に巻き込まれた敵にダメージを与える。ハイパーレーザーと違うのは爆風の判定が球形ではなく円錐だということ。つまり空中敵にも地上敵にも同等のダメージを与えることができる。

スペシャルアタックは一度使うとゲージが空になり、再びため直さなくてはならない。レーザーで敵を破壊すると少しずつゲージがたまっていき、ゲージを振り切ると白く光って発動可能状態になる。



上面
同高度

下面
地表面

ヒット範囲 (円錐)
計32発

※着弾点はランダム

SPECIAL ATTACK

総ダメージ量 = 時間 × × × 7

▼スペシャルアタックにかかる倍率

倒した敵数	1	2	3	4	5	6	7
倍率	x1	x2	x3	x4	x6	x8	x12
倒した敵数	8	9	10	11	12	13	14
倍率	x16	x20	x24	x32	x40	x48	x56
倒した敵数	15	16	17	18	19	20	21
倍率	x64	x72	x80	x96	x112	x128	x144
倒した敵数	22	23	24	25	26	27	28~
倍率	x160	x176	x192	x208	x224	x240	x256

▼スペシャルアタックに関するデータ

ヒット範囲存在時間	63/60sec
1/60secあたりの爆風ダメージ	7
総発射弾数	32
総ダメージMIN	0発ヒット 0
総ダメージMAX	32発が63/60secヒット 14,112

スペシャルアタックもハイパーレーザー同様敵を倒せば倒すほど倍率がかかっていく。その上昇率はハイパーレーザーに比べるとかなり緩慢で、最高倍率の256倍までには28機のザコ敵を倒す必要がある。しかしロックしきれないほど大量の、あるいは高速の敵機やミサイルなどが出現する場所ではスペシャルアタックのほうがいい結果を得ることができる。

唯一にして最大のネックが着弾点がランダムであること。運が悪いとほとんど点が入らない。場所によっては100万以上の差がつくこともある。

点数稼ぎの基本講座

ここではこのゲームにおける点数稼ぎの基礎と、その概念を解説。

稼ぎの基本はロックオン

レイストームにおけるスコアアタックは、その点数の大半をロックオンレーザで稼ぎ出す。それほど点数稼ぎには重要となっているこのロックオンシステム、「なにを、どのようにロックすればいいの」という考え方とその概念を理解しよう。

●とにかくフルロックオン

R-GRAY 1 なら 8 回、R-GRAY 2 なら 16 回かけられるロックオン。それぞれ点数の倍率は後半にいくほど跳ね上がったいくので、まずはそれぞれの最大ロック数をしっかりかけていくことが重要だ。



R-GRAY 1 なら 8 ロックめ、R-GRAY 2 なら 16 ロックめの敵を確実に破壊しよう。高得点のめこのころはじまる。

●倍率のかかる敵とからかない敵

ロックオンは、すべての敵に高度を問わずにかけることができる。しかしだいたいの最大ロック数ぶんロックしてはいけいわけではない。

このゲームにはロックオンに対して、耐久力を持った敵とそうでない敵がいる。基本的にロックオンレーザ一発で倒せるかどうかの差なのだ。ロックオンに対して 2 発以上の耐性を持った敵には倍率がからまない。つまり、いくら点数の高い敵であっても、その敵がロックオン耐性値 2 以上の場合、後半にロックする意味がないのである。

では、ロックオン耐性が 2 以上の敵にはロックしないほうがいいかというそうではない。使えないどころか、逆に稼ぎの友でもいへる存在だ。

多量ロックしてもその敵自身の倍率は上がらないが、こういった敵でロ

ク数をかせいでおいて、最後のほうで倍率のかかる敵にロックする。

こうすることで、敵の少ないシーンでも高い点数でフルロックを実現することが可能となるのである。稼ぎには欠かせない要素なので、この概念はしっかり覚えよう。



▼耐久力のある敵にロックをかけたから倍率のかかる敵をロックすれば……



このとおり。敵が少ないシーンでもこうやって稼ごう。

●ロックする順番を考える

つぎはロックする順番を考えてみよう。システムのページにある表を見てもうれば分かると思うが、ロックした敵の元の点数（以下、素点）に何回めのロックだったかにより倍率がかけられ、それに応じた点数が入る。

つまりより高い点数を得ようとするば、素点の低い敵をはじめの方でロックし、最後にその敵集団のなかで最も高い素点の敵をロックすることが理想となる。このことをよく分かってないと、似たようなロックのかけかたなのに点数がぜんぜん安い、ということになってしまうので注意してほしい。

●集中ロックオンを利用する

これは主にミサイルを多く撃てく中型艇に爆撃で稼ぎかけたが、集中ロックオンの燃費で誘爆させることによって無理矢理倍率を上げることができ

る。ステージ 4、6 のミサイル艦など可能。



▼まず本体に集中ロックオン。中型艇がミサイルを撃ってきたらレーザ一発射すると……



まわりのミサイルにすべて倍率がかる。

●スペシャルウェポン稼ぎ

このゲームでは、スペシャルウェポンでも稼ぐことができる。この攻撃は画面全体のロックオン可能な物体に反

応する。つまり、ロックオンの倍率もかかっているわけだ。シーンによってはこれ一発で数十万点稼げる地点もある。



場所によってはスペシャルウェポンを使ったほうがはるかに高得点を狙えるところもある。

ロックオン以外の稼ぎ要素

ここからは、ロックオンレーザで得られる点数以外の稼ぎの要素につい

て見ていこう。

●ボスのパーツを破壊する

ボスは基本的に弱点を破壊すると、それでクリアとなる。しかし、ただクリアするだけで得られるのは純粋なボスの得点だけで、破壊可能なボスのパーツの点数は入っていない。各ステージのキャラ紹介を見てもうれば分かると思うが、ボスのパーツは合計すると結構な点数になる。稼ぎたいなら、面倒でもボスのパーツは可能な限り破壊するようにしよう。なお、ボスのパーツはショットで破壊しても後述のロックオン破壊率には影響しない。無理しないで、ショットで破壊するほうが楽なところはショットで破壊しよう。



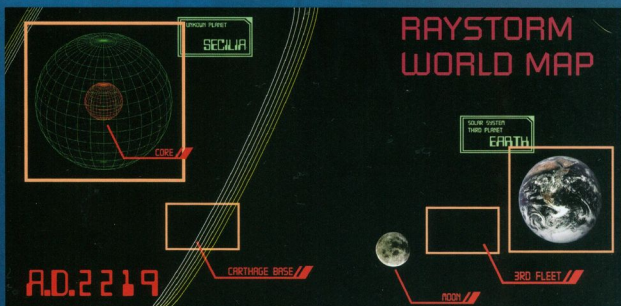
パーツを破壊するのも重要な点稼ぎ。パーセンテージには書かないので、ショットも有効に活用しよう。

●シュートダウンヒットレート

このゲームでは、ステージクリア時に「敵破壊率」と「ロックオンレーザでの敵破壊率」が表示されるが、これも重要な稼ぎ要素だ。両方の項目は掛け算され、この値にさらに 50 倍された点数がクリアボーナスとなる。

つまり、できるだけ多くの敵を破壊し（敵破壊率）、かつロックオンレーザでの破壊率を上げればそれだけ点数はよくなる。このなかで重要なことからは、ロックオンレーザでの破壊率だ。どんなに敵破壊率が高くて、ロックオンレーザの倍率が落ちてしまっても意味が無い。ちなみに、そのステージでロックオンレーザを一切使わずにクリアしてしまうと、たとえ敵破壊率が 100% でもロックオンが 0% なのではクリアボーナスもゼロになってしまう。気をつけてほしい。

OPERATION RAYSTORM



セシリア制圧作戦 遂行指令書

STAGE 1	August 4, 2219	ALBION D.U.	EARTH
STAGE 2	August 5, 2219	OLD GAUL CITY	EARTH
STAGE 3	August 5, 2219	PALMYRA VALLEY	EARTH
STAGE 4	August 5, 2219	3RD FLEET	EARTH ORBIT
STAGE 5	August 6, 2219	CARTHAGE BASE	SECILIA ORBIT
STAGE 6	August 6, 2219	ETRURIA	SECILIA
STAGE 7	August 7, 2219	JUDA CENTRAL SYSTEM	SECILIA
STAGE 8	August 7, 2219	JUDA CENTRAL SYSTEM	SECILIA

BOSS

Pendragon



BOSS DATA FILE

●本体	100,000pts
●グラントゲイザー	5,000pts
●ミサイルハッチ	3,000pts
●ミサイル	0pts

R-GRAY1

R-GRAY2

TOPICS

さすがに一面だけあって難度は低めである。初プレイであっても充分クリアできる範囲だろう。稼げにしても、ロックの順番などを間違えてしまうことはあっても、敵機や敵弾をかくぐりながら命がけでロックしにいくという局面はほとんどない。

ボスのペンドラゴンは、突然くるビーム防壁でグラントゲイザー、そして画面外からたまに飛んできくる誘導ミサイルに注意。逆に事故死以外でやられることは少ないボスだ。



03



04



05



ALBION D.U

地球最後の希望、R-GRAYはアルビオンD.Uを後にする。



Establishment

地球が連邦制へ移行したとき、政府機関は世界各地に設けられたD.U (連合特別区) に設置された。

ALBION D.U (アルビオン 連合特別区) は、そのうち科学技術を中心とした、各種の研究機関が設置されたものである。

セシリア艦隊による軌道上からの砲撃をうけなかったのは、こうした理由によるものと推測される。

R-GRAY1



R-GRAY2

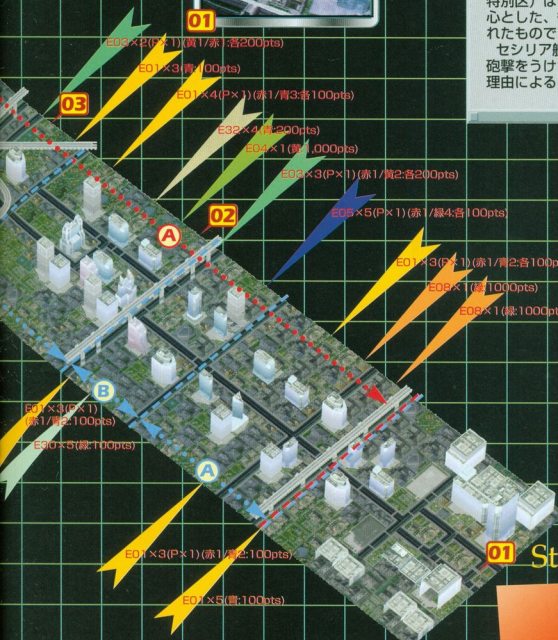


重要な科学技術都市アルビオンD.U。ゆえにほぼ無備のまま残っているのだ。



02

Starting Point



BOSS

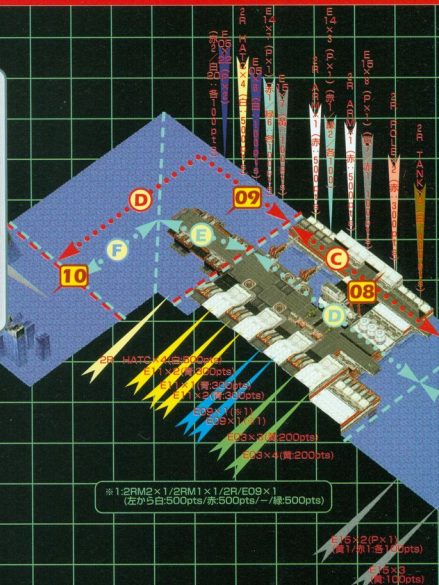
Veringetorix



BOSS DATA

BOSS DATA FILE

- 本体 150,000pts
- 前後レーザー砲台 3,000pts
- 回転砲台 5,000pts
- 機雷 0pts



* 1:2RM2 x 1/2RM1 x 1/2R/E09 x 1
(左から500pts/赤500pts/-/緑500pts)

砲5x2(Px1)
(黄1/赤1-台100pts)

砲5x3
(黄100pts)

TOPICS

水没都市のステージ。この面も普通に敵を倒していくぶんにはあまり問題ないが、爆ぜを意図すると難度が激変する。離陸中のボスを利用してロック数を稼ぐなど、爆ぜに関する(ロックオンレーザーの)基本的なテクニックはここでほぼ出揃う。

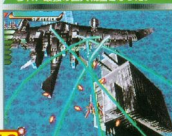
ボスはパーツをはがせばはがすほど攻撃が激しくっていく。「マニアに厳しい」ボスの典型だ。撃ち込みを調整して、いかに機銃掃射の時間を短くするかが重要になる。

巨大な航空戦艦が離陸しようとしている。砲台のレーザーをかわくれ。



02

過去の遺物...しかしそれは改変を重ねられ、最悪の巨大戦艦となった。



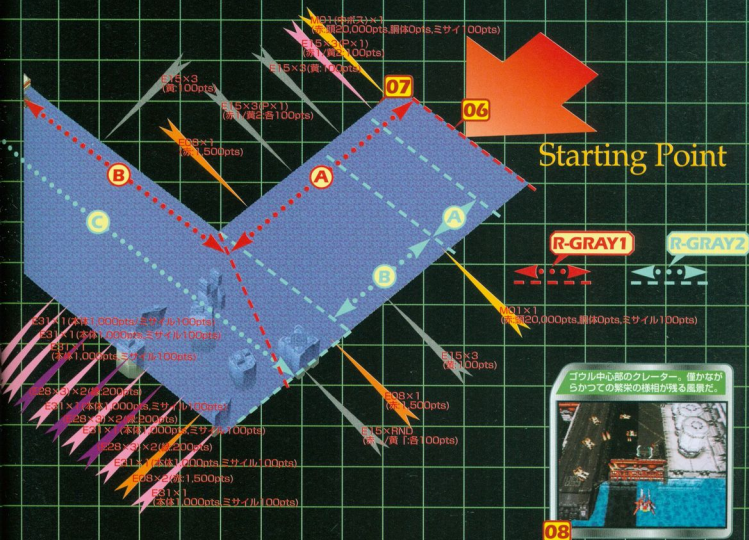
10

STAGE 2

06

07

ゴウル市／ヨーロッパ地区の首都。
連邦制移行時、旧フランス、ベルギー
国境近くに新しく造られた都市。
セシリア砲隊の地球軌道到達直後に、
軌道上から砲撃をうける。中心部は巨大
なクレーターとなり、周辺部は地殻変動
により海中に沈んだ。
現在はセシリア軍の地球降下拠点とな
っている。



OPERATION "RAYSTORM"

STAGE 3

パルミラ・バレー……データ上に一切ないこの渓谷にて敵の奇襲を受ける。

AUGUST 5, 2219
PALMYRA VALLEY
EARTH

11

11

Starting Point

R-GRAY1

R-GRAY2

高速艦ローレライと汎用人型兵器ドレイクの混合攻撃。

12

E02×2
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E01スラバダム
(総:100pts)

E02×1
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E02×2
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E02×2
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E02×1 (素:1000pts)

E02×1
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E02×5
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E02×1
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E02×1
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E02×1
(総:本体200pts,ミサイル100pts)

E02×1 (素:1999pts)

STAGE 3 MAP

PALMYRA VALLEY

STAGE 3

BOSS

Zenobia



BOSS DATA FILE

- 本体 200,000pts
- 渾太レーザー砲 20,000pts
- アーム部 5,000pts
- 射撃レーザー発射口 3,000pts
- 機雷放出部 2,000pts
- 翼 10,000pts
- 機雷 0pts

TOPICS

この面はデータなしという設定。秘密裏に建設されたセシリア軍の施設のような。この面で出現する強敵は人型ロボットのドレイク。この敵の壁には雷撃されることだろう。しかしコイツを使わないと、中盤の100万点ボーナス (R-GRAY2) が取れない。

後半は滝に沿って急降下していくドラマティックな展開。ボスのゼノビアは、パーツを壊して落下させ、そのスキに次のパーツにロックするのがポイントになる。

工場を思わせる基地を抜けると、前面に広がるは巨滝。降下せよ。

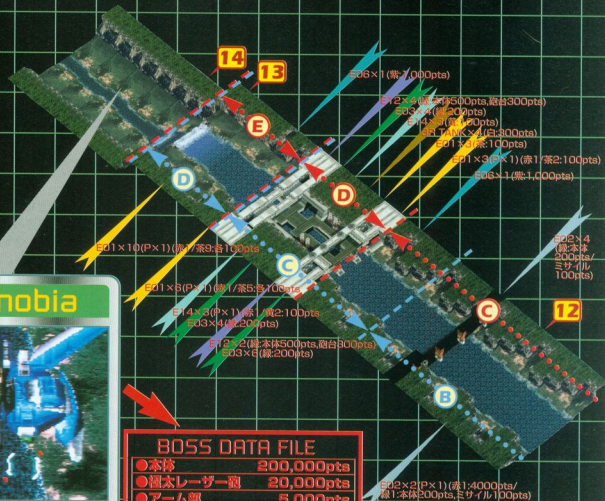


13

滝壺に待ち受ける大型機動兵器ゼノビア。激しいレーザー砲を回避できるか。



14



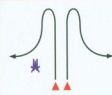
R-GRAY1

R-GRAY2

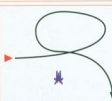
-Coriolanus-

制空戦闘機
コリオレイナス

STAGE 1
/上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値/1
Score/100pts.



後方から低高度で出現し、宙返りをしながら上昇、左右に散開するタイプと、画面横から低高度で出現し、宙返り後上昇して画面下に抜ける。



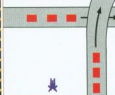
地球連合軍及び各増兵感駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内制空戦闘機。非常にバリエーションの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対

地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セリリア武装増強時、地球降下作戦時に多くの機体が、セリリア連合に徴収され、使用されている。

-Gorgoneion-

大型戦車
ゴルゴネイオン

STAGE 1
/戦車
全長：46.6 m
乗員：3名
LockOnLaser
耐久値/1
Score



本体/200pts.
砲塔/0 pts.
地面、レール上等を移動、もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を発射する。

セリリア連合地上制圧軍の主力戦車。充実した武装にEXメタル製の堅固な装甲を持つ。セリリア連合の陸上兵力は、全てこの戦車を基にしていると思われる、あらゆる地上戦闘に見受けられる。その武装は対地、対空を兼ねており、ある意味万能戦車と言うこともできる。

-Erinyes-

重戦闘爆撃機
エリヌス

STAGE 1
/大型敵
全長：68.1 m
乗員：3名
LockOnLaser
耐久値/10
Score/1,000pts.



画面左右の高高度から出現し、画面を横切りながら同高度まで降下、図の位置で停止し、6方向弾を撃った後、直進して画面外へ出る。

戦略爆撃機「ラズグリーズ」と共に地上制圧戦に投入されたセリリア連合の重戦闘爆撃機。強行侵入と低高度爆撃を主任務とする為、AM鋼を用いた重装甲を誇り、撃破には相当な火力の集中が必要とされる。

また対地制圧/対空用スナップウィングによって様々な局面に対応でき、戦闘爆撃機で有りながら迎撃任務すら行う。

-Oberon-

高機動戦闘機
オベロン

STAGE 1
/同高度敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値/1
Score/100pts.



画面上部から同高度で出現、左右どちらかに旋回する。攻撃するタイプとしなないタイプがある。

セリリアにおいて独自に研究、開発が進められていた、大気圏内高機動戦闘機。宇宙用戦闘機をベースに設計されており、スタビライザーを併せ持つ4枚の主翼などおよそ大気圏内機には似つかわしくない外見を持つ。地球降下作戦では、従来の戦闘機とは一線を画した運動性能で、武装、装甲の脆弱さを補い、多くの戦果を上げている。

-Radgridh-

戦略爆撃機
ラズグリーズ

STAGE 1
/低高度敵
全長：124.9 m
乗員：5名
LockOnLaser
耐久値/2
Score/1,000pts.



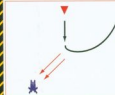
後方より出現、直進。攻撃はしない。

地上制圧戦に投入されたセリリア連合の戦略爆撃機。小型ながらも破壊力の大きいB-X-2気化爆弾を搭載し、連邦政府降伏後も抵抗を続ける地球連合軍の拠点に対する爆撃を主任務とする。地球連合軍は、組織だった抵抗をできず各個撃破されていった。

セリリア本星には、その爆撃を撤去し対空火器を装備した迎撃型があり、首都エトルリア防空に使用されていると推測されるが、元々が戦略爆撃機のため余り有効とは言えない。

迎撃用回転翼機
クラサス

STAGE 1
/同高度/上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値/1
Score/100pts.



同高度タイプ
画面上部から出現、直進して停止、プレイヤーを狙って弾を発射し、飛び去る。
上昇タイプ
画面横低高度から出現、横方向に移動して上昇、プレイヤーを狙って弾を同時に発射し、飛び去る。

拠点防衛、迎撃用に配備されている、回転翼機。非常に優れた高機動性を誇り、主に都市や基地などの入り組んだ地形を自在に飛行できる。

しかし、ローターのような旧式のシステムで駆動しているため、外装は弱い。



-Fafnir-
制空戦闘機
ファブニール

STAGE 1
／低高度敵
乗員：1名
LockOnLaser 耐久値／1
Score／200pts.



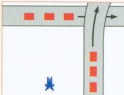
後方から低高度で出現。低高度のまま移動する。攻撃はしない。

セシリア本星において、空軍の主力となっていた制空用戦闘機。殖民惑星駐留軍で使用されているタイプのマイナーチェンジ版ではあるが、2連装バルスガン、偏向レーザー砲などの充実した兵装により、セシリア連合が奪取後も主力戦闘機として運用されている。



-Gorgonion-
大型戦車
大ゴゴネイオン

STAGE 2
／戦車
全長：46.6 m
乗員：3名
LockOnLaser 耐久値／1
Score 本体／200pts.
砲塔／0 pts.



地面、レール上等を移動。もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を発射する。

セシリア連合地上制圧軍の主力戦車。充実した武装にEメタル製の堅固な装甲を持つ。
セシリア連合の陸上兵力は、全てこの戦車を基にしていると思われる、あらゆる地上戦闘に見受けられる。その武装は対地、対空を兼ねており、ある意味万能戦車と言うこともできる。



-Oberon-
高機動戦闘機
オベロン

STAGE 2
／同高度敵
乗員：1名
LockOnLaser 耐久値／1
Score／100pts.



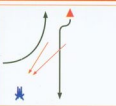
画面上部から同高度で出現。左右どちらかに旋回する。攻撃するタイプではないタイプがある。

セシリアにおいて独自に研究、開発が進められていた、大気圏内高機動戦闘機。宇宙用戦闘機をベースに設計されており、スタビライザーを併せ持つ4枚の主翼などおよそ大気圏内機には似つかわしくない外見を持つ。地球降下作戦では、従来の戦闘機とは一線を画した運動性能で、武装、装甲の脆弱さを補い、多くの戦果を上げている。



-Radheridh-
戦略爆撃機
ラズグリーズ

STAGE 2
／上昇敵
全長：124.9 m
乗員：5名
LockOnLaser 耐久値／6
Score／1,500pts.



画面上部でプレイヤーを狙って弾を連続発射する。

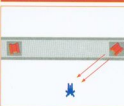
地上制圧戦に投入されたセシリア連合の戦略爆撃機。小型ながらも破壊力の大きいB-X-2気化爆弾を搭載し、連邦政府降伏後も抵抗を続ける地球連合軍の拠点に対する爆撃を主任務とする。地球連合軍は、組織だった抵抗をできず各個撃破されていった。

セシリア本星には、その爆装を撤去した対空火器を装備した迎撃型があり、首都エトルリア防空に使用されていると推測されるが、元々が戦略爆撃機のため余り有効とは言えない。



-Lazer-
レーザー砲台

STAGE 2
／砲台
LockOnLaser 耐久値／1
Score／300pts.



フロアの内部に格納されていて、プレイヤーが近づくたびに砲台が開口出現する。出現後は、プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。



-Brutus-
迎撃用機動兵器
ブルトゥス

STAGE 2
／上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser 耐久値／1
Score／100pts.



建造物の下等から出現、上昇しホバリングしながら連続して弾を発射する。画面上部に向かって飛び去る。

拠点防衛、迎撃用に配備されている、V-TOLタイプの機動兵器。充実した火力、高機動性など優れた性能を誇り、数多くの機体が地球上に配備されていたのだが、地球政府の降伏とともに、ほとんどの機体はその能力を発揮することなくセシリア連合に徴収されている。

そしてかつての主たちの反抗の牙を摘み取るべく、セシリア連合の手によってその力を利用されることになったのは運命の皮肉といえる。



迎撃用戦闘機 シグルーン

STAGE 2

／低高度敵
全長：33.2 m
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.



画面横から出現し、プレイヤーの対して誘導し、突っ込む。画面内に入るとすぐに、弾を1発発射する。

拠点防衛を目的に開発された戦闘機で、機体の大きさと比較し高出力のエンジンを2基搭載し、運動性能は現存の戦闘機中でもトップクラスの力を持つ。特に優れた旋回能力を生かし、弧を描いた一撃離脱を得意とする。



-Kelpie- 水上戦車 ケルビー

STAGE 2

／低高度敵
乗員：2名
LockOnLaser
耐久値／1

Score
本体／200pts.
ミサイル／100pts.



2Rの海面を後方から出現。前方に移動する。誘導ミサイルを発射する。

セシリア連合が対地球連合海軍戦において、「スキュラ」と共に投入した水上攻撃戦車。

通常、揚陸艇に搭載され、ステルス性、高機動性を生かして目標艦艇に接近、近接近戦を挑む戦法を取る。対艦ミサイル、フォノンメーザー砲を用いたピンポイント攻撃によって、満足な近接近戦用兵装を持たない地球連合の残存艦隊は、なす術もなく海の藻くずと消えていった。



-Neptune-U-68L2- 攻撃型潜水艦 ネプチューン級

STAGE 2

／低高度敵
全長：347.0 m
乗員：10名
LockOnLaser
耐久値／2

Score
本体／1,000pts.
ミサイル／100pts.



海上で出現。画面上部から低高度で出現し、ゆっくりした速度で画面下方に直進する。プレイヤーに直撃する誘導ミサイルを発射する。

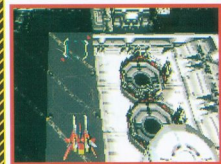
セシリア連合主力攻撃型潜水艦。しかし実際は地球連合軍の「ネプチューン」級を徴収して用いているに過ぎない。ステルス素材で造られたボディを持ち、目視以外の発見はほとんど不可能ともいわれる。従来の2倍の命中精度を誇る新型魚雷（ステルス性を持つ）と、特殊レーダーにより地球連合海軍掃討戦に大きな戦果を挙げた。



-Tank- 空港の置物 (タンク)

STAGE 2

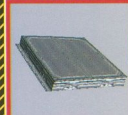
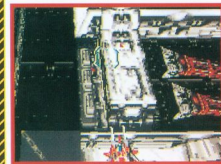
／配置物
LockOnLaser
耐久値／1
Score／400pts.



-Pole- 空港の置物 (ポール)

STAGE 2

／配置物
LockOnLaser
耐久値／1
Score／300pts.



-Elev- 空港の置物 (エレベーター)

STAGE 2

／配置物
LockOnLaser
耐久値／破壊不可
Score／0 pts.

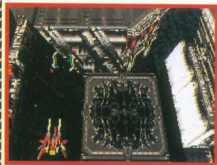




エレベーター の上の大型機

STAGE 2

／配置物
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.



-Hate-

空港の置物 ヘリハッチ

STAGE 2

／配置物
LockOnLaser
耐久値／1
Score
本体／300pts.



-Arm-

空港の置物 アーム

STAGE 2

／配置物
LockOnLaser
耐久値／1
Score／500pts.



-Skylla-

水中／水上機動兵器 スキュラ

STAGE 2

／水上、水中敵
全長：350.5 m
乗員：2名
LockOnLaser
耐久値／

Score
頭／20,000pts.
ミサイル／100pts.



通常の艦艇を圧倒する機動力によって、抵抗を続ける地球連合海軍に壊滅的な打撃を与えたセシリア連合の機動兵器。

頭部と8節に別れたボディから構成される形状から、地球連合軍から「センチビード」のコードネームで呼ばれ、恐れられている。各体節から発射される水中でも使用可能なほどの高エネルギー弾には、機動兵器といえども警戒しなければならない。



-MI-

空港の置物 エレベーター横のもの

STAGE 2

／配置物
LockOnLaser
耐久値／1
Score／300pts.

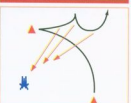


-Coriolanus

制空戦闘機 コリオレイナス

STAGE 3

／上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.



後方から低高度で出現し、横方向に移動しながら弾を発射する。

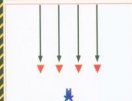
地球連合軍及び各殖民惑星駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。

非常にバランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装蜂起時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に徴収され、使用されている。



-Coriolanus-
制空戦闘機
コリオレイナス

STAGE 3
/ 上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score / 100pts.



同高度で出現し、プレイヤーを誘導して突っ込む。

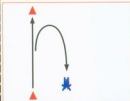
地球連合軍及び各植民惑星駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。

非常にバランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装蜂起時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に徴収され、使用されている。



-Lorelei-
高速水上偵察艇
ローレイ

STAGE 3
/ 低高度機
全長：44.5 m
乗員：2名
LockOnLaser
耐久値 / 1



Score
本体 / 200pts.
赤いタイプ / 4,000pts.
ミサイル / 100pts.
水上で前方から出現し、上昇する誘導ミサイルを発射できる。各機で設定された移動パターンがある。赤いタイプは4,000pts.入ります。

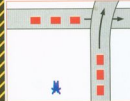
素敵、哨戒、等を目的とする艦艇で、数量的には圧倒的に劣勢なセシリア連合の眼となって、地球連合海軍掃討戦に多大な功績を挙げた。

ステルス技術の発達により、航空機や軌道上からの偵察が困難な為この様な艦艇が偵察に用いられる。武装は脆弱なものがあるが、水上における機動力は特筆すべきものがある。



-Gorgoneion-
大型戦車
ゴルゴネイオン

STAGE 3
/ 戦車
全長：46.6 m
乗員：3名
LockOnLaser
耐久値 / 1



Score
本体 / 200pts.
砲塔 / 0 pts.
地面、レール上等を移動、もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を発射する。

セシリア連合地上制圧軍の主力戦車。充実した武装にEXメタル製の堅固な装甲を持つ。

セシリア連合の陸上兵力は、全てこの戦車を基にしていると思われ、あらゆる地上戦闘に見受けられる。その武装は対地、対空を兼ねており、ある意味万能戦車と言うこともできる。



-Drake-
汎用型機動兵器
ドレイク

STAGE 3
/ 同高度 上昇敵
全長：128.5 m
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値 / 18
Score / 1,000pts.



同高度タイプ 敵機が同高度で出現し、プレイヤーを狙って、レーザーを発射する。その際プレイヤーに突っ込む。上昇タイプ 敵機が低高度で出現し、上昇、弾を誘導して狙う。プレイヤーを狙って弾を発射するタイプもある。



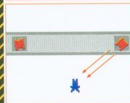
セシリア連合が独自に開発した汎用型兵器。動力部には、目標機によって開発された技術が使われている。投入されている場所により各種

のバリエーションが存在し、宇宙用のR型、大気圏内用のA型等が確認されている。又人型機動兵器の特徴として、各種の兵装を装備可能であり、交戦時には柔軟な対応が求められる。

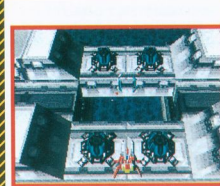


**88式
対空砲台**

STAGE 3
/ 砲台
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score
本体 / 500pts.
砲塔 / 300pts.



プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。



-Brutus-
迎撃用機動兵器
ブルトゥース

STAGE 2
/ 上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score / 100pts.



建造物の下等から出現、上昇しホバリングしながら連続して弾を発射する。画面斜め上端に向かって飛ぶ。

拠点防衛、迎撃用に配備されている、V-TOLタイプの機動兵器。充実した火力、高機動性など優れた性能を誇り、数多くの機体が地球上に配備されていたのだが、地球政府の降伏とともに、ほとんどの機体はその能力を発揮することなくセシリア連合に徴収されている。

そしてかつての主たちの反抗の芽を摘み取るべく、セシリア連合の手によってその力を利用されることになったのは運命の皮肉といえる。

PENDRAGON

ENEMY DATA

FRONT



BACK



SIDE



TOP



地球連合軍が地上制圧用に開発した陸上戦艦オーフィールド級 4 番艦。その巨体にもかかわらず高速で移動するため、通常爆弾及び誘導爆弾による爆撃では十分な効果を上げられない。

戦艦の側面に展開されるシールド状のビームは、対艦ミサイル等の誘導兵器に対する防御手段であると共に、低空より侵入してくる敵機に対して死の壁となる。

8800mmレールガン (砲塔)

攻撃方法 / 青い粒子弾、大型弾

高 度 / 同高度

Lock On Laser 耐久力 / 破壊不可

Score / 0 pts.

本体とは独立して回転します。

破壊可能な通常弾で、破壊不可な大型弾を发射します。この部分だけ同高度で、ショットが当たります。

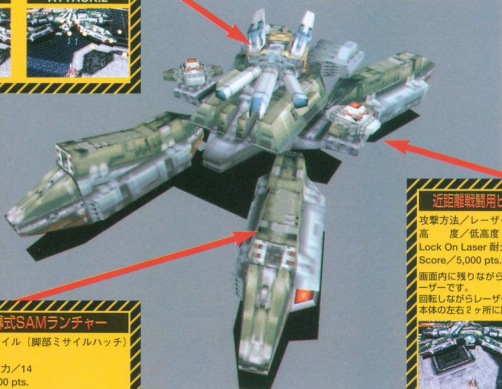
ATTACK.1



ATTACK.2



ペンドラゴン



本体

Lock On Laser

耐久力 / 100

Score /

100,000 pts.

ホバークラフトの様に地面を浮遊しながら、高速で移動します。

レーダー誘導式SAMランチャー

攻撃方法 / 誘導ミサイル (脚部ミサイルハッチ)

高 度 / 低高度

Lock On Laser 耐久力 / 14

Score 本体 / 3,000 pts.

ミサイル / 0 pts.

開閉して誘導ミサイルを发射します。4本の脚部に1ヶ所づつあります。



近距離戦闘用ビーム防護専強システム

攻撃方法 / レーザー (グランドゲイザー砲)

高 度 / 低高度

Lock On Laser 耐久力 / 10

Score / 5,000 pts.

画面内に残りながら、プレイヤーを追尾する誘導レーザーです。

回転しながらレーザーを誘導します。本体の左右2ヶ所に設置されています。



限界障壁

空中要塞

ENEMY DATA

誘導レーザー砲台

攻撃方法/誘導レーザー
高 度/同高度
Lock On Laser 耐久力/20
Score/3,000 pts.

翼の後部に左右2基搭載されています。
ハッチがついており、誘導レーザーを発射する場合
にハッチを開きます。



300mm機銃

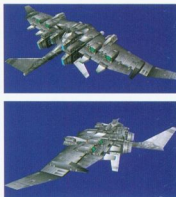
攻撃方法/通常段
高 度/同高度
Lock On Laser 耐久力/破壊不可
Score/0 pts.

通常段発射砲台。
通常段を発射します。
通常段は破壊できません。

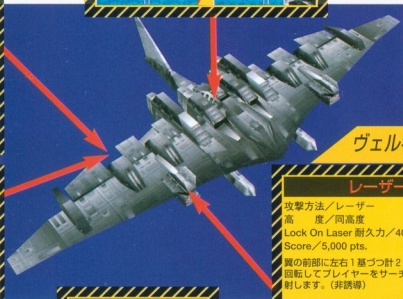


機雷放出ハッチ

攻撃方法/機雷
高 度/低高度
Lock On Laser 耐久力/破壊不可
Score/0 pts.
機体中央部尾に設置されており、機雷を放出します。



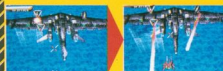
ヴェルキングゲトリクス



レーザー砲台

攻撃方法/レーザー
高 度/同高度
Lock On Laser 耐久力/40
Score/5,000 pts.

翼の前部に左右1基ずつ計2基、搭載されています。
回転してプレイヤーをサーチし、直線レーザーを発
射します。(非誘導)



本体

攻撃方法/各種兵装
高 度/同高度
Lock On Laser 耐久力/128
Score/150,000 pts.

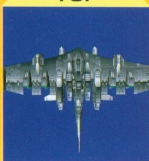
FRONT



SIDE



TOP



BACK



かつて、空中戦艦という名の巨大空母が、大空を支配した時期の末期に設計、建造された究極の空中戦艦。

しかし、建造されたものの一度も実戦に投入されることなく数十年が経過していった。このため、搭載兵器が現在の戦艦では見劣りするものとなっている。そこで、機体下部にレーザー砲を4門と、後方に射撃可能な砲座が追加された。ところが、この新たに搭載された兵器のため、出力不足となり、単独での発進ができなくなってしまった。これを解決するため、宇宙戦艦に搭載されているエネルギー変換器を活用したのである。また、この変換器のありあまる出力を利用して、機体前からフィールドを発生させ、空気の抵抗による機体低下を補っている。攻撃時には、機体上部のレーザー砲2門と、機体下部の誘導レーザー砲4門が同時に使用でき、大型艦船などの攻撃目標を、数秒の一斉射撃で葬り去ることができると予想される。また、これらのレーザー砲は迎撃にも利用可能で、空中戦艦の頭脳だった小型艦による一斉攻撃も克服している。こうして、高い攻撃性能と運動性能を兼ね備えた究極の空中戦艦が完成したのである。

VERCINGETORIX



ZENOBBIA

地球連合軍により建造された大型機動兵器でも最も初期のタイプで、B機関によって開発された兵装システムを持つ。後に開発された同種の機動兵器の基礎となる。

この種の兵器は本来地球の防衛を主任務として開発されたもののだが、現在セシリア連合軍の地球制圧のための機動兵器として利用されている。

この巨大な機体の搭乗員は、意外なことに操縦士と火器管制官の2名である。しかし、この2人の搭乗員を育成するには、機体の建造費以上の費用と、戦闘機パイロットから厳選された人間でも最低2年間の訓練が必要である。試作機を含めて4機建造されたものの搭乗員が間に合わず、実戦配備は1機だけとなった。

誘導レーザー発射部

攻撃方法／誘導レーザー
高度／同高度
Lock On Laser 耐久力／10
Score／3,000 pts.

ハッチを開き、3本のレーザー砲をせり出し、そこから誘導レーザーを発射します。



FRONT



BACK



SIDE



アーム部

攻撃方法／レーザー
高度／同高度
Lock On Laser 耐久力／16
Score／5,000 pts.

直線レーザーを発射します。



ゼノビア (第一形態)



機雷射出カタバルト

攻撃方法／機雷
高度／低高度
Lock On Laser 耐久力／20
Score／2,000 pts.

6ヶ所のハッチから機雷を放出します。



大型レーザー砲

攻撃方法／極太レーザー
高度／同高度
Lock On Laser 耐久力／20
Score／20,000 pts.

カバーを放射状に開き、極太レーザーを発射します。



300mm機銃

攻撃方法／通常段 2WAY、通常弾ばらまき
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／破壊不可
Score／0 pts.
通常段を发射します。

ATTACK.1



ATTACK.2



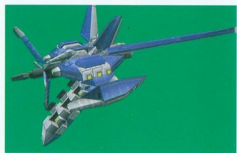
誘導レーザー発射部

攻撃方法／誘導レーザー
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／10
Score／3,000 pts.
ハッチを開き、3本のレーザー砲をせり出し、そこから誘導レーザーを发射します。



本体

攻撃方法／誘導ミサイル
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力 本体／24
ミサイル／1
Score 本体／200,000 pts.
ミサイル／0pts.



ゼノビア (第二形態)

大型レーザー砲

攻撃方法／極大レーザー
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／20
Score／20,000 pts.
カバーを放射状に開き、極大レーザーを发射します。



機雷射出カタバルト

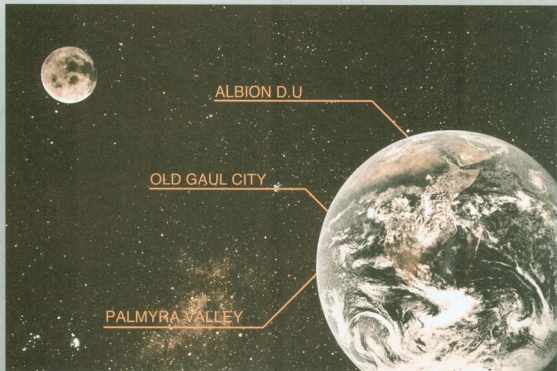
攻撃方法／機雷
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／20
Score／2,000 pts.
6ヶ所のハッチから機雷を放出します。第2段階では可動し、折れ曲がった状態になります。



高機動要塞

STAGE 1 ~ 3

OPERATION RAYSTORM



STAGE 1



August 4, 2219
ALBION D.U.
EARTH

STAGE 2



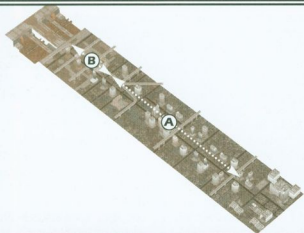
August 5, 2219
OLD GAUL CITY
EARTH

STAGE 3



August 5, 2219
PALMYRA VALLEY
EARTH

STAGE 1 August 4 2219 ALBION D.U. EARTH



R-GRAY 1 STAGE 1

クリア優先でプレイしていればまず死ぬことはないステージだが、完璧に稼ごうとすると充分やられる可能性がある。なかなか倒れない難しさのステージである。

基本的に、スタート時は5ロックで、途中で緑アイテムを取って8ロックまでロック数を増やしていく。緑アイテムが出たら、早めに取っておかないとパターン通りにはならない。

また、STAGE1では出てくる敵の数が少ない。倍率のかかるのは耐久値のない、戦闘機・ヘリ・戦車など。このうち、地上物の戦車が200ptsと点が高いので、最後のほうにロックすればよい。レイストームの稼ごの基本が、非常にわかり易くなっていると言える。ボスにたどりつくまでに、ショットは無用。ロックして倒すだけで、すべての敵を倒せる。Pointによって、逃し易い敵もいるので注意していこう。

STAGE 1-A-area Point 1

最初に戦闘機が5機編隊を組んで飛んてくる。5つロックしてからまとめて撃破しよう。



一列に並んだ戦闘機を順番にロックして破壊する。

STAGE 1-A-area Point 2

中型の戦闘機が出現する。この中型機は、ロック2回で壊せる（ロック耐久値が2）。倍率はかからないので、ロックしておく。そして、少し待てて後から来る戦闘機の3機編隊にロックする。まとめてレーザーで破壊していこう。



中型機にロックしてちょっと待っていると3機編隊が出現。

STAGE 1-A-area Point 3

もう1度、今度は右から中型機が出現する。ここでのPointは、あえて中型機を1回しかロックせず、残しておくのがPoint。次のPoint4で倍率をかけるために中型機を使うのである。

というわけで、5ロックまで可能だが、ここでは中型機を1回だけロック、戦闘機をまとめて3機ロック。計4ロックで倒しておく。中型機を1回だけロックするに、中型機にカーソルが触れた瞬間にすぐレバーを入れて離れないといけない。

Point 3 中型機を残す



▼ 中型機に1回だけロックする。



その後、3機編隊をロックし、ここでは4ロックで倒してしまふ。

STAGE 1-A-area Point 4

先ほど残しておいた中型機を、まず1回ロックしておく。このときはまだ最大ロック数は5だが、前のPoint3で倒した3機編隊が緑アイテムを出しているはず。画面の一番上のほうに緑アイテムは漂っている。

これを急いで取りに行く。取るまで最大ロック数は6となる。ここでようやく戦闘機の5機編隊が出現するので、すべてロックしてまとめて破壊しよう。

Point 4 アイテムを取れ！



▼ 中型機の残り1つ分をロックしておき、緑アイテムを取りに行く。



アイテムを取らないと、戦闘機を全部ロックできないぞ。

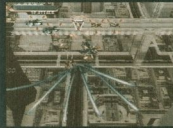
STAGE 1-A-area Point 5

左からヘリの5機編隊が出現する。その後は、道路の上に戦車が3台走っていく。戦車のほうがヘリより点数が高いため、当然戦車を最後にロックした方がよい。そこで、数を調整するために、ヘリを2機ロックして先に破壊してしまふ。このように、数を合わせるため、点の低い敵を捨ててしまふ

Point 5 2機を捨てる



▼ 左の2機のヘリをロックして捨てる。いわゆる、2機分捨てるということ



ヘリから順番にロックして壊そう。



のは8ロックの重要な基本テクニックである。2機捨てた後は、残りヘリ3機と最後の戦車3台をロックして破壊する。

STAGE 1-A-area Point 6

画面の右上から中型機が出現する。この中型機は、ロックを10回しないとは破壊できない。だが、倍率をかけて倒せないのも、中型機にロックして倍率を稼いだあと、戦艦機や戦車にロックして高得点を狙っていかないとけない。この中型機に何回ずつロックするかが、STAGE 1の最も重要なところである。

ここでは、中型機の他に、戦艦機が3機編隊で出現する。そこで、右上からでてくる中型機を早めにロックし、4回ロックしておく。出遅れると4回ロックできないことがあるので早めに右上にておこう。

4回中型機にロックしたあとで、左上から出現する3機の編隊をロックする。このときはまだ最大ロック数が6。だが、ここですべて画面の一番上緑アイテムが出現する。これを3機編隊をロックしつつ取り、7回ロックしてまとめて破壊する。緑アイテムをスムーズに取らないと、戦艦機1機がロックできないので注意。

Point 6 緑を取りつつロック



▼中型機を4回ロックして、左上に出る戦艦機をロックしに行く。



3機のうち、2機をロックしてから緑をとって最後のロックをする感じ。

STAGE 1-A-area Point 7

中型機の残り耐久値分、6回フルにロックする。そして、ここで壊してしまわずに待っているが、右下からザコ戦艦機が出現する。そこで、先頭の1機をできるだけ早くロックしてレーザーを発射する。これで最初の中型機は破壊された。

Point 7 1機だけひっかける



▼中型機に6回ロックして待ておく。



下から戦艦機編隊が出てきたら、1機だけひっかけて急いで破壊する。

STAGE 1-A-area Point 8

左上から中型機の2台目が出現。ここから、最初の難関だ。この中型機は、急いでロックしないと、壊せずに画面の上へ逃げられてしまう。そのため、パターンが複雑に、難しくなる。まず、中型機が画面内に出現したときは、4機の戦艦機編隊が、3機残っている。そこで、中型機にすぐ4回ロックし、次に残り戦艦機3機をロック、



新しく出現した中型機に4回ロックし、残り3機の戦艦機にロック。

まとめて破壊する（ここでは最大ロック数はまだ7）。

STAGE 1-A-area Point 9

中型機の逃げる時間と、ザコの出現数を考えて、間に合わない分中型機に撃ち込んでおく必要がある。中型機の残りロック数6をフル活用しようとする、中型機自体を逃がしたり、戦車が最大倍率でかからなくなったりするからである。

そこで、Point 8が終わったら、できるだけ早く中型機に4回ロックして、レーザーを発射してしまう。この直後、画面の左上から4機の戦艦機編隊が出現、中型機に重なるように右へ動いてくる。

この戦艦機編隊は、あとでロックしたいため、瞬間的にカーソルを合わせないようかわさないといけない。だから、4回ロックしたらすぐレバーを上に入れてかわす。そして、そのまま時計と逆回りに円を描くように動き、編

Point 9 4回捨てる！



▼中型機に4発ロックオンレーザーを撃ち込み、上へ上げて編隊をかわす。



▼左から右へ回り込んで、中型機に2回ロックしつつ編隊4つにもロック。



中型機は前に逃げていくので、早く下の戦車のうち1つにロックする。

隊が通りすぎた直後に中型機にロック。

中型機の残りロック分2回ロックしたら、すぐ戦艦機の4機編隊をロックする。そして最後に、地上に3台いる戦車のうち、1台をロックする。これで、最後の戦車で12800ptsが取れることとなる。

早めにこのパターンを行わないと中型機が画面の上へ逃げてしまう。中型機に、4回→4回→2回とこっそりロックできるような練習しよう。

STAGE 1-A-area Point 10

地上戦車が2台残っているが、これは最後にロックする。少し待っていると、右下から3機の戦艦機編隊が出現。その後、左下から同様に3機編隊が出てくる。最大ロック数は7なので、余計な1機分を、右下から編隊が出たときに先にロックしてしまう。

その後は、右の戦艦機2機→左の戦艦機3機→中央の戦車2台とロックしていけばいい。これで、最後の戦車で12800ptsが取れる。

Point 10 左の1機を捨てる



▼下から3機編隊が出てくるので、同時に1機捨てつつ残り2機をロック。



▼まず右の戦艦機、次に左の3機の戦艦機にロック。



最後に2台の残った戦車にロックしてレーザーを発射。

STAGE 1-A-area Point11

ここからは、Point12で25600pts.を取れるよう、逆算してパターンを考える。結論としては、左下から出てくるヘリの戦闘機を2機ロックして壊してしまい、数を調整する。捨ててしまふのは、4機のヘリのうち左の2機。右のヘリにかけないよう、上から回り込もう。

そうしたら、2機のヘリを最初にロック。次に、右の道路を上へ走る戦車2台をロックする。

ここで、2機のヘリに近づき、正面で待つ。するとヘリは画面の前方へ逃げていく。この直後に、道路の画面上から戦車が3台出現する。一番上に出て、できるだけ早く1回ロック。すぐレーザーを発射する。

こうすれば、前へ逃げていったヘリも倒したことになる。ヘリを前に逃がすときは、ある程度ヘリに近づいていれば弾を撃たれないことを覚えておく。

Point 11 戦車をぎりぎり前でロック



▼ヘリの4機編隊の、左の2機を捨てる。右のヘリにかけられないように注意。



▼ヘリの正面で粘ると、ヘリは前方へ飛んでいく。



カーソルは画面の一番上へ。できるだけ早く戦車をロックする。

STAGE 1-A-area 8 Lock - Point12

左から、4機のヘリの編隊が出てくるが、一番右の1機を調整のためにロックして破壊してしまふ。

そのまますぐにヘリ3機をロック、すぐ右に戻り、上から降りてくる戦車3台をロックしておく。ここで、緑のアイテムが画面上に2つ出ているはずなので、この2個を回収しつつ、画面の前方へ上がっていく。ここで最大ロック数8となる。

その後、正面の建物から、左へ戦車

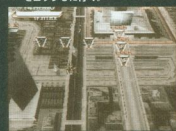
Point 12 ヘリの上に回り込む



▼左から出現してくる4機のヘリのうち、1機だけ捨てる。



▼3機のヘリをロックした後、右の戦車をロックしに行く。



▼ヘリ一戦車の順にロック。緑アイテムを取って最大8ロックして前へ出る。



ヘリの前へ回り込みながら、出現する戦車をすぐロックする。

が出現する。この2台の戦車をロックするわけだが、早めにロックしないと下の戦車が画面外へ行ってしまふ。このとき、ロックしたヘリが正面に邪魔するような感じになる。

ここは、一番右のヘリにぶつかるくらい近づき、時計回りにヘリの後ろに回り込んでしまふといい。一見怖そうだが、パターンにすれば確実に早く2台の戦車をロックできる。2台の戦車をロックしたら、すぐレーザーを発射して破壊する。これで最初の25600pts.が取れる。

STAGE 1-B-area 8 Lock - Point 1

ここからは、STAGE1の最も難しい場所になる。後半面に比べて、失敗しても点数は減るもの。だが最高のパターンを決めるのはかなり難しいと言える。まず理想的なパターンを紹介し、次に妥協したパターンを説明していこう。

まず、下から3機の戦闘機が出現。これをロックして、画面の中央付近で右上から中型機が来るのを待つ。このとき、左上から出現する戦車が撃つ弾に注意しよう。この弾をかわしつつ、画面の右へよりすぎないが理想。

中型機(耐久力10)は、右上から横に、左へと動いてくる。すれ違うように右へ動き、中型機に1回だけロック。お互いの相対速度が早くないと、2回ロックしてしまうのでここが難しい。

中型機に1回だけロックしたら、右に縦一列になっている戦車の上から2台だけロック。そして次に、下に横並びになっている2台の戦車をロック。ここでレーザーを発射し、25600pts.を取る。

中型機を1台だけ早く早くロックするには、左寄り待ち、左に中型機を誘導しておく。そしてサッと通り過ぎる。その他に、戦車を1台ロックするパターンもある。

どちらにせよ、ここは早めにパターンを終了させないと最後のボス前のパターンに合わない。できるだけ押されないように、早くロックを完成させよう。

Point 1 中型機に1回だけロック



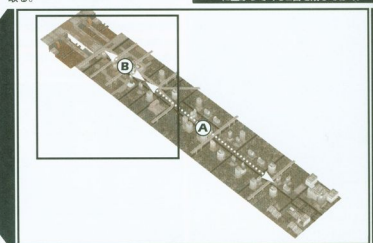
▼まず下から出てくる戦闘機3機をロックする。



▼中型機とすれ違う。1回だけロック出さるようにしよう。



戦車4台にかけてレーザーを発射。上に上がってくる2台を残しておく。





STAGE 1-B-area 8 Lock - Point 2

画面上には、中型機に残り2台の戦車がいるはず。中型機に7回ロックして、最後の8ロック目を戦車の1台にかけよう。

POINT 2 ロック数を調節しよう



▼中型機に7ロック。8回ロックしないように注意。



8ロック目を戦車にかけて25600pts..

STAGE 1-B-area 8 Lock - Point 3

Point 3 できるだけ急げ!



▼中型機に2回ロック。わらわらと集まる戦艦機を先すべてロックする。



最後に戦車をロックして、25600ptsを取る。その後、すぐ一番前へ。

ここで、中型機の耐久力は残り2。2回ロックすると、画面の左上からザコ戦艦機5機が、わらわらと出現する。中型機の出す弾をぬって前に出て、戦艦機を次々とロック。最後に、残っている地上戦車をロックしてレーザーを発射し、破壊する。ここでも25600pts.を取ることができる。

ここまでのパターンは、25600pts.を3回続けて取れる優秀なパターンだが、きちとこなすのが難しいうえ、遅れると次のPoint4のロックで戦艦機を逃がす恐れがある。点は低いが、妥協パターンも示しておこう。

妥協パターン-B-area Point 1~3

Point 1

下から出現した3機の戦艦機をロックしたあと、右上から出現する中型機を待たずに戦車5台をロックしてしまう。地上戦車で残しておくのは、縦に並んで上へ走っていく4台の戦車のうち、一番下の1台にする。これで時間が節約できる。

Point 1 スピード優先



▼中型機が来る前に、戦車をどんどんロックしていく。



戦車は1台しか残らない。

Point 2

中型機に7回ロックし、残りの1ロックを、残った1台の戦車にかける。中型機の耐久値は残り3、戦車はこの時点で一掃されてしまっている。



中型機に7ロック、残り1台の戦車に8ロック目をかけていく。

Point 3

中型機に3回ロック、左上から出現する戦艦機をすべてロックしてレーザーを発射する。ここで戦車がないので、12800pts.までしか取れない。



中型機に3ロック、小型機に残りすべてをロック。12800pts.になる。

STAGE 1-B-area 8 Lock - Point 4

できるだけ急いで画面の中央、一番前に進む。そして、1面ボスにロックして、倍率を稼ぐ。間に合うなら、3回だけボスにロックするのが理想。

それとほぼ同時に、画面上から戦艦機が5機わらわらと出現する。左右にばらける戦艦機をうまくすべてロックしよう。まとめてレーザーで破壊できれば、12800pts.が取れる。

ここは、Point1~3を手早くやらないと前に出るのが遅れ、間に合わない。また、戦艦機の動きが一定しないため、なかなか安定して成功させにくい場所だ。最低限、戦艦機を逃がして100%を取り損なわないよう、出きるだけ頑張ろう。

Point 4 出遅れるな!



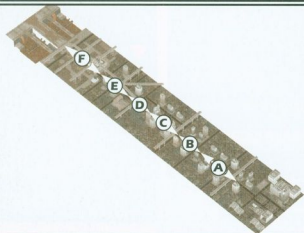
▼戦艦機の編隊が出てくる前に1面ボスに3回ロックしておきたい。



左右にばらけてなかなか全部ロックするのが難しい。

STAGE 1 - R-GRAY 1
Stage Score: 340,000pts.
Enemy Destroyed 100%
Lock-On ShootDown 100%
Bonus Score: 500,000pts.

STAGE 1 August 4 2219 ALBION D.U. EARTH



STAGE 1-A-area Point 1

最初に下からザコが5機出てくるので、これは素直にロックしてすぐにレーザーを撃てよう。

STAGE 1-A-area Point 2

次に下から緑の中型機が出てくるが、これにはまだロックをかけずに写真1の位置で待つ。この位置なら、次に下



写真1：画面の1番下でビル右側のラインにサイトの右側を合わせる。

から3機出てくるザコを右の1機だけロックすることができるので、これをすぐに倒してしまおう。ボイスで「ラジャー」と言っているあたりでレーザーを撃つのがちょうどよい。

STAGE 1-A-area Point 3

このあとが少し難しい。ザコを1機

だけ破壊したら、画面の1番下を先ほど残しておいた緑の中型機のラインまで左に動き、そこから上にあがって緑の中型機に2回ロックする。

次は右に動いてザコの残り2機をロックするのだが、このとき青いザコ→赤いザコの順にロックする。これは青いザコのほうが先に画面外に逃げてしまうからである。

すぐに下に動いて右下の緑の中型機にロックをかけるに行くのだが、ザコが画面外に逃げたし、写真2のあたりでレーザーを撃てよう。このタイミングの取りかたは、赤いザコが画面の右に逃げていくとき、右下の緑の中型機の真ん中にラインが合ったあたりがよい。

このレーザーを撃って少し待ってから、緑の中型機に1回だけロックをかける。ここのタイミングは自分の撃ったレーザーが緑の中型機→青いザコと破壊しにいったあと、画面右にいる赤いザコを破壊しにくくするために右下の緑の中型機を通過するくらい。緑の中型機のすぐそばにサイトを位置させて待ち、レーザーが通過したらロックを1回だけかける。

緑の中型機に1回だけロックしたらすぐに左下に動く。すると下からザコが3機出てくるので、画面の1番下で3機ともロックをかけて破壊する。

この時点でスコアが12,200pts.、画面内に赤アイテムと緑アイテムが1個ずつ出ればパターン通りである。

A-area Point 3



▼残り2機のザコにロックしないように左に動いて、



▼緑の中型機とラインが合った上にある。



▼緑の中型機に2回ロックしてから青いザコ→赤いザコの順にロックして、



▼右下の緑の中型機目指して下にさがっている。



▼写真2、このタイミングでレーザーを撃てよう。



▼緑の中型機をレーザーが通り過ぎたら、



▼緑の中型機に1回だけロックをかけて、



▼すぐに左に動いて画面の1番下でザコ3機にロックする。

STAGE 1-B-area Point 1

まずは画面内に残っているアイテム2個を回収しつつ、先ほど1回だけロックして残っている右上の緑の中型機に1回ロックをかける。そして緑の中型機の右隣あたりのラインを、写真3のあたりまで後ろにさがって待つ。

左上からザコが5機出てくるので、これに4機だけロックして倒す。ザコに3～4機ロックしたあたりでレーザーを撃つようにすれば、4機目と5機目がつながって出てきても4機目だけ

にロックをかけやすい。

STAGE 1-B-area Point 2

今撃ったばかりのレーザーが画面外に消えてロックオン数が復活してから、1機残っているザコにロックする。このあと左上からザコが横に並んで5機出てくるので、これが見えたらレーザーを撃てよう。

ザコを左から順に5機ロックしていき、1番右のザコをロックしたらすぐにあがる。道路にいる戦車3台のうち1番右の戦車にロックをかけてつな



B-area Point 1



▼アイテムを回収して緑の中型機に1回ロックして、



▼写真3、この位置でザコが出てくるのを待ち、



ザコに3~4機ロックしたらレーザーを撃つ。

げていき、そこから左に動いて残りの戦車にもロックをつなげる。

この時点でスコアが42,900pts.、画面内に赤アイテムと緑アイテムが1個ずつ出ていればパターン通りである。

STAGE 1-C-area Point 1

画面内に赤アイテムと緑アイテムが1個ずつ残っているが、このうち赤アイテムだけを回収してから右に動いていく。画面右から黄色の中型機が出てきて左に動いていくので、これにロックをかけながら一緒に左に動いていく。このときは黄色の中型機にロックをかけた後、すぐにレーザーを撃ってしまえばよい。

黄色の中型機には7回ロックをかけるのだが、そのころには画面の真ん中あたりにきているだろう。ちょうどこのあたりに画面の下から出てきたザコが3匹と、先ほど回収しなかった緑アイテムがあるはずである。黄色の中型機に7回ロックをかけてから、緑アイテムを回収しつつザコ3機にロックを

B-area Point 2



▼1機残ったザコにロックして、



▼上から5機ザコが出てきたらレーザーを撃ってしまい、



▼ザコに左からロックをかけてつなげていき、



3台の戦車は右から左につなげていく。

つなげて破壊する。

STAGE 1-C-area Point 2

そのあと右に動いて、残った黄色の中型機に3回ロックしてサッサと破壊してしまい、画面内に残っているハズの黄アイテムを回収する。

この黄アイテムを回収した時点でスコアが61,300pts.ならば/パターン通りである。先ほどのB-area終了時は少し忙しいので、ここで確認するのもよいだろう。

C-area Point 1



▼赤アイテムだけ回収してから右に動いて行き、



▼黄色の中型機にロックをかけた後すぐにレーザーを撃って、



▼ロックをかけながら一緒に左に動いて7回ロックをかけた後、



緑アイテムを取りながらザコ3機にロックをつなげる。



黄色い中型機をサッサと倒して黄アイテムを回収する。

STAGE 1-C-area Point 3

次は写真4の位置で待ち、黄色の中型機が出てきたら右に動いていくので、ロックをかけながら右について行く。この黄色の中型機に6回ロックをかけた後レーザーを撃って、右下から4機出てきたザコが左にいたので、左に動いてこれにロックをかけて4機とも破壊する。

C-area Point 3



▼写真4、この位置で黄色の中型機が出てくるのを待ち、



▼黄色の中型機に6回ロックしたらレーザーを撃って、



ザコ4機につなげていく。

STAGE 1-C-area Point 4

そのあとすぐに、画面中央に止まっている黄色の中型機にサイトを合わせて4回ロックする。このとき少し遅れていると左からザコが4機出てきて黄色の中型機に重なるので、黄色の中型機に4回ロックする前にザコにロックしてしまう。ここは無理して一気に4回ロックしようせずに、写真5のように少し上にあがってサイトを黄色の中型機からはすて、ザコが右に通り過ぎてから下にさがって黄色の中型機にロックする。

しばらくすると黄色の中型機は羽を広げて通常弾を撃ってくるが、黄色の



写真5、少し上にあがってザコをやります。

中型機の正面にいれば弾が飛んでこないで安全である。黄色の中型機が羽を閉じたらレーザーを撃って、右に動いてザコ4機にロックをつなげる。さらにザコの4機目にロックをかけたあと、左上に動いて道路にいる戦車3台のうち右と真ん中の2台にロックをつなげて破壊する。

この時点でスコアが126,700pts.、画面内に赤アイテムが1個出ていればパターン通りである。

C-area Point 4



▼黄色の中型機が羽を閉じたらレーザーを撃ち、



▼右に動いてザコ4機にロックをつなげて、



戦車2台までつなげていく。

STAGE 1-D-area Point 1

画面内に残っている赤アイテムはまた回収しに行かないで、写真6の位置でしばらく待つ。これは赤アイテム



写真6、下のほうに見える画面中央の道にラインを合わせる。

を左に誘導するためである。画面右下からザコが3機出てきたら右に動いてロックをかけに行き、すぐにレーザーを撃って3機とも破壊してしまう。

STAGE 1-D-area Point 2

このあと左に動いて赤アイテムを回収するのだが、このとき道路にいる戦車にロックをかけないようにする（アイテムを左に誘導したのはこのため）。赤アイテムを回収して、先ほど撃ったレーザーが画面外に消えてロックオン数が復活したら、下からあがってきたザコ3機にロックをかける。このときロックをかける順番は、写真7のよう



写真7：真ん中→左下→右下の順にロックしていく。

に真ん中→左下→右下とかけていく。これも左下のザコが右下のザコよりも先に逃げてしまうからである。

次は画面真ん中あたりにいる戦車にロックをかけて、下にさがって写真8の位置で少し待つ。これは次のところであまり画面を左にスクロールさせないためである。少し経つと画面左からザコが4機出てくるので、この1機目が見えたら左に動いてロックをかけに行く。ザコ4機を右から順にロックしていき、4機目のザコをロックしたらレーザーを撃ってしまう。

このレーザーを撃ったらすぐに右に動いて、道路にいる戦車2台にロックをかけてつなげる。この赤い戦車が緑アイテムを出すので、急いで回収する。

この時点でスコアが162,500pts. ならばパターン通りである。

D-area Point 2



▼戦車にロックしないように赤アイテムを回収して、



▼写真8、この位置でザコが出てくるのを待ち、



▼ザコを4機ロックしたらレーザーを撃って、



▼右に動いて戦車2台にロックをつなげる。

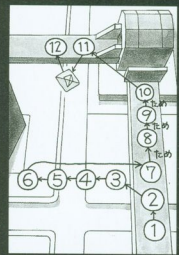


この緑アイテムはすぐに回収しに行く。

STAGE 1-E-area Point 1

このareaはロックする順番をイラストにしたので、これを見ながら読んでいってもらう。

E-area



緑アイテムを回収したら急いで右に動き、写真9の位置で待つ。この道路に画面上から戦車が3台（イラストの戦車1、2、7）出てくるのだが、このうち手前の2台（戦車1、2）だけロックしたら真下にさがっていく。

そして3台目の戦車（戦車7）の黄色のレーザー弾を真下に撃たせたら、左に動いて行く。画面左からザコが4機（ザコ3、4、5、6）出てくるので右のザコから順番にロックしていき、4機目のザコ（ザコ6）にロックしたらレーザーを撃ってすぐに右に動いて行く。

ここからちょっとテクが必要で、まずは先ほど残した戦車7にロックをかける。次にロックするのは、この上に3台縦に並んでいる戦車のうち1番手前（イラストの戦車8）の戦車10の戦車11の戦車12の順に。これはすぐにロックをかけるに少し待たなくてはならない。理想としてはレーザーが戦車7を倒したあと画面外に消えていくというので、これがギリギリ戻ってこれる（ロックオンがつながらない）タイミングまで待ってから戦車8にロックをかけるのである。

このタイミングは体で覚えてもらわないといけないのだが、このあと戦車8→戦車9、戦車9→戦車10とロックしていくところも、この「ため」をしなからロックしていかななくてはならない。

戦車10をロックしたら急いで左上に動き、建物から出てきた戦車2台（戦車11、12）のうち右側にいる戦車（戦車11）にロックをかける。このとき自機のすぐ横に、すでに破壊している戦車2の出した緑アイテムが



E-area Point 1



▼写真9. この位置で出てきた戦車にすぐロックして。



▼戦車2台にロックしたら下にさがって、真下に弾を撃たせる。



▼すぐに左に動いてガコ4機にロックしたらレーザーを撃って。

あるはずなので、これを左に動かさながら取ってロックオン数を1つ増やして戦車11にロックをかけてつなげる。ここは多少運が絡んできて、戦車7～戦車10のところでいつも通り「ため」いても、レーザーがすぐに画面外に消えてしまうことがある。ロックオンレーザーの動きはランダムなので、こんなときは「ランダムです」と言いながらあきらめるしかない。

この時点でスコアが236,900pts. ならばパターン通りである。

STAGE 1-F-area Point 1

まずは写真10の位置で待ち、下から出てくるガコ3機にロックする。すぐ上にあがって、戦車にロックをかけるようにサイトに右上の戦車のさらに上を通るようにして画面の1番右に移動する。

右から黄色の中型機が出てきて左に動いて行くので、ロックをかけたが一緒に左に動いて行く。と言ってもこの黄色い中型機には3回しかロックをかける必要で、少し左に動いたらすぐ



▼すぐ右に動いて戦車にロックをかける。



▼このあたりは「ため」ながらロックしつづけていき。



▼最後は緑アイテムを取りつつロックをかける。

右に動いて3回以上ロックをかけないようにする。ここは黄色の中型機にロックしたら、すぐにレーザーを撃ってしまう。

このあと道路に横に並んでいる戦車4台に上から順にロックをかけてつなげていき、4台目の戦車にロックしたら左に動いて横に2台並んでいる戦車にもロックをかけてつなげる。

STAGE 1-F-area Point 2

このあと残っている黄色い中型機に7回ロックしてレーザーを撃ち、すぐに左に動いて黄色の中型機の出す弾の外側に抜けてから上にあがっていく。すると画面左からガコが5機出てくるので、これにロックをかけてつなげていきすべて破壊する。

STAGE 1-F-area Point 3

このとき画面内に黄アイテムが残っているの、これを回収してから上にあがっていく。ここは連撃重視なので、

F-area Point 1



▼写真10. この位置で下から出てくるガコ3機にロックして。



▼ロックしないようにサイトに戦車の上を通るように右に行き。



▼黄色の中型機に3回ロックしたら少し右に動いて。



▼戦車を上から順にロックしてここまでつなげる。

上にあがっていく動きの流れの中で黄アイテムを回収するような感じでないといけない。ガコの出かたと黄アイテムの動きが悪い場合には、自機から少し遠いところに黄アイテムが出てしまっている場合がある。このときは黄アイテムを無視して上にあがっていてもよいだろう。

上にあがったら、画面の真ん中1番上に見えているボスの脚部ミサイルハッチにロックして、すぐにレーザーを撃ててしまふ。そしてこのあと出てくるガコにロックをかけてつなげていき、すべて破壊していく。

理想的な形はボスに7回ロックして



▼早めにロックしてレーザーを撃ててしまい、弾の外側に抜ける。

からガコ5機にロックすることだが、実際には脚部ミサイルハッチにロックをかけているときにガコが出てきてしまい、ガコにロックをかける前に脚部ミサイルハッチに7回ロックすることが難しい。よってこのareaはPoint 1から早め早めに動いて行かなくてはならない。

この時点でスコアが373,100pts. ならばパターン通りである。

F-area Point 3



▼できれば黄アイテムを回収して。

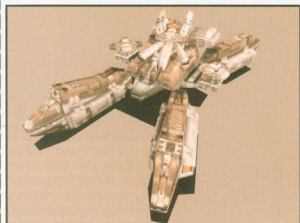


▼ボスにロックをかけたならレーザーを撃ててしまい。



▼ガコにロックをつなげていく。

STAGE 1 - R-GRAY 2
 Stage Score: 373,000pts.
 Enemy Destroyed 100%
 Lock-On ShootDown 100%
 Bonus Score: 500,000pts.



STAGE 1 BOSS Pendragon ペンドラゴン

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
近接戦闘用ビーム防弾幕展開システム×2 (グランドゲイザー砲)	1	レーザー	10	5,000pts.
レーダー誘導式SAMランチャー×4 (脚部ミサイルハッチ)	-	—	14	5,000pts.
8800mmレールガン×3	2	ミサイル	1	0pts.
	3	青い粒子弾	—	—
	4	大型弾	—	—
本体	-	—	100	100,000pts.

攻撃パターン

1→2→2+3→4→1へ戻る



攻撃パターン：1
グランドゲイザー砲



攻撃パターン：2
ミサイル



攻撃パターン：3
青い粒子弾 (弾は破壊可能)



攻撃パターン：4
大型弾

攻撃パターン1 ／レーザー

この砲台は1回目と2回目はレーザーを2発撃ってくるのだが、3回目以降はレーザーを4発撃ってくるようになる。まあ普通にやっていれば3回目のレーザーを撃たれる前にこの砲台を破壊できると思うので、1回目と2回目のときの逃げ方について書いていく。

このレーザーは自機を狙って撃ってくるのだが、写真のように砲台の正面



この位置にいればレーザーを真横に撃つので、安心して撃ち込める。

で、砲台と画面下の真ん中あたりに自機を位置させておけば関係ないところにレーザーを撃ってくれるので撃ち込みに専念できる。

攻撃パターン2 ／ミサイル

誘導ミサイルはショットで破壊することができるので、R-GAY 1で少しパワーアップしている状態ならば、ショットを撃つばなしでまったく動かなくても大丈夫である。R-GAY 2の場合でも、真横からミサイルにぶつかっていくようにしなければまず死ぬことはないが、危険な軌道のミサイルは一応ショットで撃ちにいこう。

攻撃パターン3 ／青い粒子弾

この青い粒子弾もショットで破壊することができるので、パターン2の誘導ミサイルと同じようにショットを撃つばなしでいけばあまり問題ない。

ただ、R-GAY 2の場合は特にそうなのだが、誘導ミサイルは「ほとんど死ぬことはない」のに対して、青い粒子弾は「気を抜いていると死ぬ」のである。誘導ミサイルのときよりも少し多めに、自機を狙ってきそうな弾をショットで破壊しておこう。



青い粒子弾は、少し多めにショットで撃つ感じだよ。

攻撃パターン4 ／大型弾

この攻撃自体非常に避けやすく、このときはミサイルハッチからの誘導ミ

サイルも飛んでこないの、本体やパーツに撃ち込むチャンスである。

画面の上の方にいくと弾の間隔が狭くなるが、十分に避けるスペースはあるので大丈夫。

パターン3と4の攻撃をしてくる砲台は、ロックをかけることができるのだが破壊することはできない。砲台にロックをかけてレーザーを撃ち込んだ場合、本体のダメージになっている。

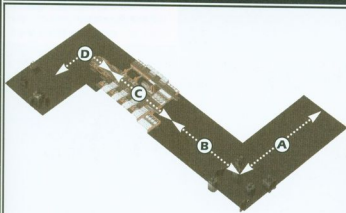
また、このボスの弱点にはショットが当たるので、ある程度ダメージを与えたらショットを撃ち止めてロックをかけて破壊する。

STAGE 1 - R-GRAY 1
BOSS Score: 130,000pts.
Total Score: 970,000pts.

STAGE 1 - R-GRAY 2
BOSS Score: 130,000pts.
Total Score: 1,003,000pts.



STAGE 2 August 5, 2219 OLD GAUL CITY EARTH



このステージは、前半面にしては難しく、またちょっとしたミスで点数がかなり落ちる（特にステージ後半）ので、絶対にロックのかけたをミスらないようにしよう。

STAGE 2- A-area 8 Lock - Point 1

まず、ステージが始まると画面下より蛇のような中型機（以下蛇）、画面の左右から戦闘機が3機で、その

戦闘機3機はショットで倒し、その

Point 1 蛇のミサイルで稼ごう



ミサイルが発射されたらロックをかけてレーザーを発射。

あとで蛇に4回だけロックをかける。ロックをかけるときは、蛇の頭部をサイトが横切るような感じでロックをかけにいき、蛇にロックがかかり始めたら一瞬自機の動きをとめてロックを4回かける。4回ロックがかかったらそのまま動き、ミサイルを撃つのを待とう。

蛇がミサイル（計4発）を発射したら、この4発にロックをかけレーザーを発射しよう。

レーザーを発射したあとは、戦闘機の出ずパワーUP赤を回収しよう。

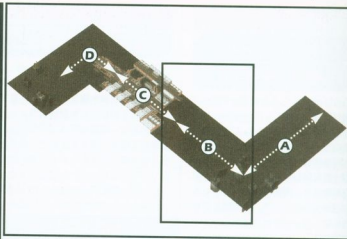
STAGE 2- A-area 8 Lock - Point 2

パワーアップ赤を回収したら、蛇の胴体上から順にロックをかけレーザーを発射しよう。ここで胴体部分を破壊しておくのは、このあとのロックをかけることで胴体部分があると邪魔だからだ。

胴体部分にレーザーを発射したら、すぐに上に移動し蛇の頭に5、6回ロックをかけよう。ロックをかけ終わるころに戦闘機3機が左右からでくるので、こいつらに残ったロックをかけレーザーを発射しよう。

この戦闘機は、出現のしかたや動きがパターンにならないが、なんとか12,800pts.を取っておこう。

ちなみに、ここで蛇にロックを5回しかけなかったときは、蛇の耐久力が1、2発だけ残っているはずなので、



レーザー発射後に蛇にロックをかけいき、逃げられる前に倒しておこう。

Point 2 6,400pts.と 12,800pts.さえとればいい



蛇の頭部に5、6回ロックをかけ、



残り

STAGE 2- A-area 8 Lock - Point 3

このPointは、出現する敵とその出現のしかたがPoint 1と同じなので、Point 1と同じことをやればよい。

STAGE 2- A-area 8 Lock - Point 4

Point 4の中型機にレーザーをうちこんでみると、もう1機中型機が画面左からでくるので、最初の中型機を破壊したらこの中型機に6回ロックをかけよう。

このあとに、画面上の左右から戦闘機がわらわらとでくるので、こいつらのうち2機にロックをかけてレーザーを発射しよう。

やはりこの戦闘機もパターンにならないのだが、Point 2やPoint 4のところに比べればそんなにキツくはないだろう。

レーザー発射後は、残った戦闘機をショットで処理しよう。なお、戦闘機2機にロックして倒すところを早く

Point 3 戦闘機2機をちゃんとロックしよう



あとは戦闘機2機にロックをかけてレーザーを発射。

なしている、ここでパワーアップ
線をだす赤い戦闘機がでてくるぞ。

STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 1

このB-areaに入ると自機が旋回して
道路が変わるのだが、この旋回して
いるときに、画面中央あたりに潜水艦が
いるので、まずはこいつを倒す。なお、
潜水艦の耐久力はレーザー2発分だ。

潜水艦を倒したら、画面右下へと自
機を移動させ、画面右下からでてくる
中型機を倒しにいこう。中型機を倒す
ときには、ロックをかけながらショッ
トで撃ち込み、ロックがからなくな
ったらショットを撃つのをやめてレ
ーザーを発射しよう。

次に、今度は画面左下のほうから中
型機がでてくるので、まずはこいつに
2回だけロックをかけよう。

2回ロックをかけたら、画面右のほう
にいた潜水艦に2回ロックをかけよう。
この潜水艦は、蛇と同じようにミ
サイルを4発撃ってくるので、ミサ
イルが発射されたら4発すべてにロッ
クをかけてレーザーを発射しよう。

Point 1 中型機もちゃんと破壊しておこう



▼この中型機はレーザーでとどめをさそ
う。



▼右下からくる中型機を破壊したら、左
下からくる中型機に2回ロックをかけ、



潜水艦とこのミサイル4発にロックを
かけてレーザーを発射しよう。

STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 2

Point1でレーザーを発射したら、そ
のまま自機を上に移動させよう。すると、
そこには潜水艦がいるので、まず
こいつに2回ロックをかけよう。

このあと、画面右下と左下から水上
戦車が3機ずつでてくるので、左下か
らくる3機→右下からくる3機の順に
ロックをかけてレーザーを発射しよう。

レーザー発射後は、Point1で2回ロ
ックをかけた中型機を倒しにいこう。

Point 2 中型機の弾に気をつけよう



▼まずはこの潜水艦に2回ロックをかけ
る。



▼次にこの水上戦車×3にロックをかけ、



中型機の弾をよけつつこちら側の3機
にロックをかけてレーザーを発射する。

STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 3

Point2で中型機を倒したら、画面の
左上にいる潜水艦にロックをかける。

潜水艦に2回ロックをかけたら、画
面の下からでてくる水上戦車6機にロ
ックをかけてレーザーを発射しよう。
水上戦車にロックをかけるときは、
左右に小刻みに動いてロックをかけ
ていくといいぞ。

レーザーを発射後、ロックをかけて

いた潜水艦が沈む寸前にミサイルを撃
つので、このミサイル4発にロックを
かけてレーザーを発射しよう。

Point 3 レーザーを早く撃つとミサイルが出ないぞ



▼このようにロックをかけてレーザーを
発射し、



潜水艦の発射したミサイル4発にロッ
クをかけてレーザーを発射しよう。

STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 4

こもPoint3と同じように、潜水艦
に2回ロック→水上戦車6機の順にロ
ックをかけてレーザーを発射しよう。
特に問題はないはずだ。



Point4はこんな感じにロックしよう。

STAGE 2- B-area 8 Lock - Point 5

ここでは、画面内にいる潜水艦2隻
のうち左側のやつに2回ロックをかけ
る。ロックをかけたら画面の一番下ま
でさがり、ここで出現する戦闘機を1、
2機倒してから右側の潜水艦に2回ロ
ックをする。

あとは、右側の潜水艦がミサイルを

Point 5 ステージ2で一番きつところかも...



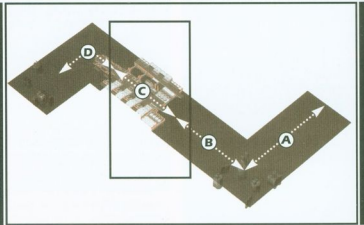
▼まずはこの潜水艦にロックをかけ、



▼この位置で戦闘機を1、2機撃つ。



あとは右の潜水艦とミサイルにロック
をかけレーザーを発射。





撃ってくるのを待ち、ミサイル4発にロックをかけてレーザーを発射しよう。
ここは、戦闘機の体当たりがかなりキツイので、つねにショットを撃っておいたほうがいいぞ。

レーザーを発射したあとは、残った戦闘機をショットで処理する。最後のほうにでてくる赤い戦闘機を倒したら、すぐに画面を左に引っ張っていこう。これは、この赤い戦闘機の出すパワーアップ赤を誘導するためだ。

Point 1 戦車2台は切り捨てる



▼ まず、この戦車2台にロックしてレーザーを発射しよう。



▼ 戦車4台にロックをかけたつパワーアップを回収し、



タンク×3→緑色の戦闘機の順にロックをかけてレーザーを発射。

STAGE 2- C-area 8 Lock - Point 1

このPointには、画面左に戦車4台、中央に戦車3台、右にタンクが3個あるのだが、まずは左の戦車4台のうち前の2台にロックをかけてレーザーを発射する。これは、敵数を調整するために切り捨てる分だ。

次に、左の戦車の残り2台→中央の戦車3台のうち前の2台→右のタンク3個の順にロックをかけていく。最後に、このあとに出てくる緑色の戦闘機にロックをかけレーザーを発射する。中央の戦車2台にロックをかけると、ちょうど先ほど出した、パワーアップ赤が流れてくるはずなので、ちゃんと回収しておこう。

STAGE 2- C-area 8 Lock - Point 2

Point 2 ショットを撃ちながらロックをかけていこう



▼ 戦車→ボール×2の順にロックをかけていき、



ショットを撃ちながら緑色の戦闘機→爆れ物×4の順にロックをかけていこう。

Point1でレーザーを発射したら、残っている中央の戦車1台にロックをかけ、次にそのちょっと先、画面右にあるボール×2にロックをかける。あとは、緑色の戦闘機→画面左にある爆物×4にロックをかけてレーザーを発射する。

なお、ここでロックをかけるのが遅れると、このあとに出てくる戦闘機に8発目のロックがかかってしまうため、爆物×4にロックをかけるにいくときは、急のためショットを撃ちながらロックをかけていこう。この戦闘機の中にもパワーアップ赤を出すやつがいるので、逃さないようにすること。

レーザー発射後は、戦闘機をショットで倒していこう。この戦闘機の中にもパワーアップ赤を出すやつがいるので、逃さないようにすること。

Point 3 アームは最後にロックをかけよう



▼ レーザー砲台のレーザーを中央で待ちかまえ、



▼ レーザーを撃てたら左に動いてかわし、



▼ レーザー砲台×3→戦闘機の順にロックをかけていく。



最後にアーム×2にロックをかけたレーザーを発射だ。

STAGE 2- C-area 8 Lock - Point 3

Point2を抜けたらレーザー砲台が2個出てくる場所になる。ここでは、まず画面の中央で砲台の撃ってくるレーザーを左に動いてかわす。そうしたら、レーザー砲台を左→右の順にロックをかけるようにする。このときにPoint2で出したパワーアップ赤を回収する。

次に、そのままだに移動し、もう1つのレーザー砲台にロックをかける。そのあと、少し右に動いて低空より上昇してくる戦闘機3機にロックをかける。

最後に下のアーム→上のアームの順にロックをかけてレーザーを発射しよう。

STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 1

ここでは、まず2個あるレーザー砲台を右→左の順にロックをかける。

次に、画面上のほうにボスがいるので、こいつにロックをかける。ボスのいるところまで自機を移動させよう。まず本体にロックを3回かけよう。ロックを3回かけたら、あとは一気に左上に動こう。すると、ボスの肩の砲台に1回→ハッチ×2の順にロックがかかるので、ここでレーザーを発射。

ちなみに、このときにでてくるボスにロックがかけられるのは、本体と左右の肩の砲台の3カ所だけだ。

Point 1 ただ左上に動いていい



▼ レーザー砲台×2にロックをかけたらボス本体に3回ロックをかけ、



あとは一気に左上に動いてロックをかけていきレーザーを発射しよう。

STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 2

ここでは、最初に右肩の砲台に7回ロックをかけにいけるのだが、その前に先ほどの戦艦機がだしたパワーアップ赤を回収しておこう。

パワーアップ赤を回収後は、ボスの右肩の砲台に7回→滑走路の右端にあるハッチ2個のうち手前の1個にロックをかけてレーザーを発射しよう。

Point 2 パワーアップ赤を回収するのを忘れず



▼ パワーアップ赤を回収してから、



右肩の砲台に7回→ハッチとロックをかけていこう。

STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 3

Point2でレーザーを発射したら、再びボスの右肩の砲台にロックをかけにいこう。ロックを3回かけたら、少し右に動いて画面の左右から出てくる戦艦機をショットで撃つ。

このとき、先ほど破壊したハッチの所にも目を配り、そのハッチがあった場所から戦艦機4機が上昇してくるのが見えたらショットを撃つのをやめてこの戦艦機4機にロックをかけにいこう。

この4機の戦艦機は、左下→右下→右上→左上の順にロックをかけていき、最後に先ほど壊さなかったほうのハッチにロックをかけレーザーを発射。

ここは、突っ込んでくる戦艦機がかなり邪魔になるので、そのハッチから出てくる戦艦機が完全に上昇するまでに1機でも多く倒しておこう。ハッチからの戦艦機が完全に上昇したあとは、絶

対にショットを撃たないようにしよう。

Point 3 同高度の戦艦機の弾と体当たりにつけよう



▼ 右肩の砲台に3回ロックをかけたらこの位置で戦艦機を撃ち、



▼ 上昇してくる戦艦機を左下から順番にロックをかけていこう。



最後にハッチにロックをかけたらレーザーを発射しよう。

STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 4

ここでもまたボスの右肩の砲台を利用する。ロックをかける回数は、Point3と同じく3回。

ロックを3回かけたあとは、画面の右上のほうに移動しハッチから出てくる戦艦機3機にロックをかけよう。

最後にハッチ×2にロックをかけレーザーを発射しよう。

このPointで戦艦機3機にロックをかけるとき、前に出さないと先にハッチにロックがかかってしまうので注意しよう。

STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 5

Point4でレーザーを発射したら、そのままだまの右側で待機していよう。すると、画面上下から次々と戦艦機が飛んでくるので、この戦艦機を6機ロックしよう。この戦艦機をロックする

Point 4 戦艦機にロックをかけるときは慎重に



▼ 右肩の砲台に3回かけたら戦艦機3機にロックをかけにいこう。



最後にハッチ2個にロックをかけてレーザーを発射しよう。

ときは、自分からロックに行くのではなく、自分の目の前に戦艦機が飛んでくるのを待ってロックをかけていこう。へたに動き回ると戦艦機がバラバラに飛んで非常にロックがかけづらくなってしまいます。

さて、戦艦機6機にロックをかけたら、滑走路の左端にあるハッチ×2にロックをかけてレーザーを発射しよう。どうしてもこの場所がうまくいかないようなら、ボス本体に4回ロックをかけ、戦艦機2機にロックをかけてからハッチにロックをかけにいこう。

Point 5 戦艦機は目の前にくるのを待ってロックをかける



▼ 目の前にくる戦艦機にロックをかけていこう。



6機ロックしたらハッチ2個にロックをかけてレーザーを発射だ。

STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 6

Point5でレーザーを発射したら、少しずつ右に移動しながら戦艦機をロックしていき、戦艦機8機をロックしたらレーザーを発射しよう。

なお、このとき画面内をパワーアップ赤がでている（Point4の戦艦機が出たもの）と思うが、これをとりいよくと戦艦機がロックしづらくなるので、無視したほうがいいだろう。

Point 6 ここは楽に8機ロックできるぞ



▼ ちょっとずつ右に移動しながらロックをかけていこう。



8機ロックしたらレーザーを発射する。

STAGE 2- D-area 8 Lock - Point 7

Point6でレーザーを発射したら、再び戦艦機を8機ロックしよう。ここは、戦艦機がかなりバラバラになってしまうことがある。

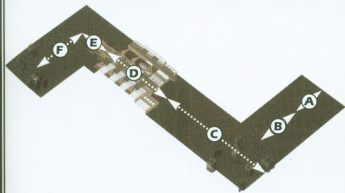
あとは、2〜4機づつまとめてロックしてはレーザーを発射していこう。最後にパワーアップ赤を出す戦艦機を倒したら、こいつの出したパワーアップ赤と、Point6で出してるはずのパワーアップ赤を回収しよう。

これでボス戦となるのだが、ここで130,000pts.もあれば充分だろう。

STAGE 2 - R-GRAY 1
Stage Score: 1,200,000pts.
Enemy Destroyed 90%
Lock-On ShootDown 80%
Bonus Score: 360,000pts.



STAGE 2 August 5, 2219 OLD GAUL CITY EARTH



STAGE 2 A-area

このareaは左右からザコが3機出てはほぼ同時にからヘビのような敵が出る、という出現パターンが2回繰り返されるだけの非常に単純な場所であるが、ここはある意味ではSTAGE 2の中でも一番重要な場所であるといえる。それはこのareaで少し特殊な仕込みをしておかなくてはならないからである。

仕込みボンバーでアイテムを増やす

といっても実はこの仕込みというのは単と単純なもので、「ボンバーを使ってヘビを速攻で破壊する」ことである。なぜこの仕込みが必要かという点、



ボンバーを使ってヘビを速攻で破壊する。

ボンバーによってヘビを速攻で破壊することにより敵の出現パターンが早まって、次のB-areaに出てくるザコの数が減るからである。B-areaに出てくるザコには5機に1機の割合で赤

いザコが混ざっていて、この赤いザコは緑アイテムを出す。つまりこの赤いザコがたくさん出れば出るほどロックオン数が増えるので、より高倍率で敵を破壊することができるのである。

さて、このareaでヘビは2機出てくるのに対して、使えるボンバーは1機しかない。というわけでヘビのどちらか1機だけにボンバーを使うだけで、どちらのヘビにボンバーを使うかを説明する前に、ボンバーを使わないでヘビを破壊する方法を説明していこう。

ボンバーを使わないヘビについて

ヘビは下から出てきてしばらくすると頭部からミサイルを4発出す。このミサイルはレーザーに対する耐久力が1なので、倍率をかけて稼ぐことができる。この時点で自機のロックオン数は12なので、単純に考えるとヘビの本体に8回ロックしてからミサイルをつけて、4,800pts.→6,400pts.→8,000pts.→9,600pts.と倍率をかけていくのが理想である。しかしボンバーを使わないこのヘビでもできるだけ速攻で破壊したいので、理想通り倍率をかけていくことは難しい。

よってここではヘビを速攻で破壊することを重視して、ヘビの頭部から左右に2発ずつ発射されるミサイルのうち、どちらか片方の2発を8,000pts.→9,600pts.と取るようにしておく。

まずヘビの頭部が下から出てくるところにサイトを重ねておくと、4～5回ロックすることができる。すぐにヘビが海に潜ってロックできなくなってしまうので、このときにレーザーを発

A-area



ヘビの頭部にサイトを重ねておいてロックして、



右に動いてレーザーを撃って、ミサイル2発にロックをかける。



左に戻ってヘビにロックをかけて、



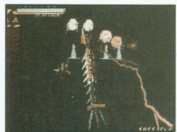
さらに左に動いてミサイル2発を破壊する



右に動いてヘビの頭部にロックして潜る前に破壊する。

射してしまう。レーザーを発射したら少し右に動いて、右側に2発発射されたミサイルをロックして破壊する。すぐに左に戻って本体に3～4回ロックしてから、左に発射された2発のミサイルにロックをつけて破壊する。左側のミサイル2発を破壊したら、右に動いてヘビの頭部にロックして撃ち込む。これでヘビが海に潜る前に破壊することができる。

もし左側のミサイル2発をロックしたあとにロックオン数が残ってしまった場合は、すぐにヘビにロックをかけるにレーザーが画面外に消えてロックオン数が復活するまで少し待ってからヘビにロックする。このとき急にヘビにロックしてしまうと、ミサイルを破壊したレーザーがせっかく画面外に消えようとしているのに、わざわざヘビのところに戻ってきて1～2発分ダメージを与えてからやっと画面外に消えていく。この時間が非常に無駄で、こうなってしまうとヘビが海に潜る前に破壊することは難しい。



こうなったらロックオン数が回復するまで待つ。

開幕のザコで判断しよう

ここで1発のボンバーをどちらのヘビに使うか?という話に戻るが、結論を先に言ってしまうとどちらでもよいのである。先ほども説明したボンバーを使わないヘビの破壊のしかたで、最初にヘビが下から出てくるところにサイトを重ねておいて4～5回ロックするとあつたが、実際にはここにザコとザコの出す弾が絡んでくる。つまり1機目のヘビのところではザコに邪魔されて



ヘビ1機目のところのザコの出かたでボンバーポイントが決まる。



STAGE 2 B-area

赤いザコは 最優先で破壊

A-areaのところできちんと仕込みが成功していれば、このareaで赤いザコが4機出てくるはずである。この緑アイテムをすべて回収すればロックオン数がMAXの16になるので、STAGE 2の後半で大幅にスコアを稼ぐことができる。

このareaではショットを撃たずにレーザーだけで敵を破壊しようとする、すぐにザコとザコの出した弾に囲まれてしまうと、赤いザコを逃がしてしまうことが多い。「やばい!!」と思うときにはすぐにショットを撃てるように心がけておこう。

途中で左から出てくる赤色の中型機はレーザー耐久力が6なので、この赤い中型機にロックをかけてからどれだけザコにつなげていけるかがこのareaの稼ぎポイントになる。左から2機出てきた赤い中型機と潜水艦を1機破壊したら、このareaは終わりで



この位置でロックオン数が16になっていればOK。

仕込みボンバー？ その2

実はこのareaで赤いザコを4機出させる方法が、A-areaのヘビのところまでボンバーを使う以外にもう1つあって、このB-areaでボンバーを使うのである。

ただ、A-areaでボンバーを使うタイミングが割と適当で良いのに対し、このareaでボンバーを使うタイミングは少し少かりづらい。一応そんなパターンもあるよということだ。

STAGE 2 C-area

STAGE2-C-area 16 Lock - Point 1

まず画面内に残っている赤い中型機に4回だけロックをかける。次は右下に動いて潜水艦本体に2回ロックをかける。このあと写真1の位置あたりに移動して赤い中型機の撃ててくる弾を誘導しておいて、潜水艦からミサイルが4発出てきたら少し下にさがってこれを全部ロックする。

ミサイルを4発ロックしたらレーザーを発射してしまっ、画面の1番下までさがっていく。すると画面の左右から緑色のザコが出てきてるので、右下から出てきた3機にロックをつなげる。先ほど写真1の位置で弾を誘導したのは、ここで緑色のザコ3機にロックをかけるときに赤い中型機の弾に邪魔されないようにするためである。緑色のザコ3機にロックをつなげて破壊したら、左に動いて残りの3機にロックをつなげて破壊する。緑色のザコ

は1機200pts.なので、最後の1機が51,200pts.になる。

STAGE2-C-area 16 Lock - Point 2

まだ画面内に残っている赤い中型機に2回ロックをかけて、右に動いて潜水艦の本体に2回ロックをかける。次はPoint 1と同じように、潜水艦から出てくるミサイル4発にロックをかけてレーザーを撃ってしまっ。

このあとはPoint 1と違って、左に動いて潜水艦の本体に2回ロックをかける。そして画面の中央付近に集まってくる緑色のザコに、ロックをつなげて破壊していく。ここも最後の1機が51,200pts.になる。

STAGE2-C-area 16 Lock - Point 3

まず画面の右上に見える潜水艦の本体に2回ロックをかけてから、写真2の位置で待つ。ここで下からあがってくる緑色のザコと画面上のほうにいる潜水艦の本体にロックをかけるのだが、

C-area Point2



赤い中型機に2回ロックして、



右に動いて潜水艦の本体に2回ロックして、



ミサイル4発にロックをかけたならレーザーを撃つ。



左に動いて潜水艦本体に2回ロックをつなげて、



中央に集まってくるザコ6機にロックをつなげて破壊する。

このとき緑色のザコに3機くらいロックしたらレーザーを撃ってしまっ、残った潜水艦と緑色のザコにロックをかけてつなげていけるが右下にさがっていく。

C-area Point 1



赤い中型機に4回だけロックしてから、



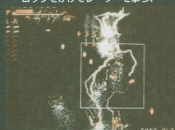
右下に動いて潜水艦の本体に2回ロックする。



写真1、この位置で赤い中型機の弾を誘導して、



ミサイルが発射されたら下にさがってロックをかけてレーザーを撃ち、



右のザコ3機にロックをつなげて、



左のザコ3機までつなげて破壊する。



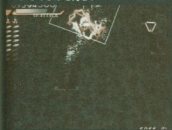
C-area Point 3



▼ 右上の潜水艦本体に2回ロックして、



▼ 写真2、この位置で下からザコがあがってくるのを待ち、



▼ ザコ3機にロックをかけたあたりでレーザーを撃てしなう。

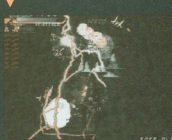
すると下のほうに残っている潜水艦からミサイルが4発出てくるので、これにロックをかけてつなげる。さらにザコが出てくるので、残ったロックオン2個分をこれにつなげる。このザコは1機100pts.なので、最後の1機が25,600pts.になる。



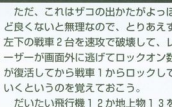
▼ ほんの少し「ため」ながら下にさがってロックをつなげていき、



▼ ミサイル4発にロックをつないでから、



ザコ2機にロックをつなげて破壊する。



ただ、これはザコの出かたがよほど良くないという無理なので、とりあえず左下の戦車2台を連発で破壊して、レーザーが画面外に逃げてロックオン数が復活してから戦車1からロックしていくというのを覚えておこう。

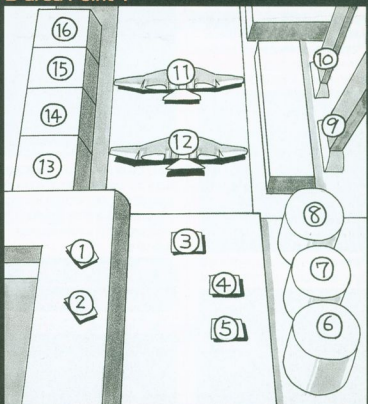


このあたりでレーザーを撃てしなう。

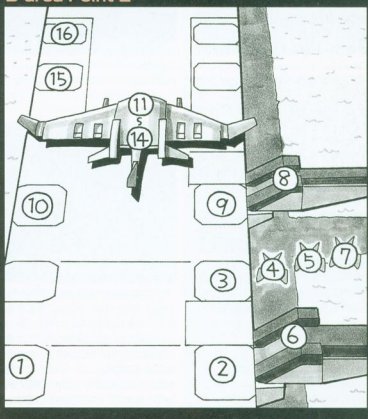
STAGE2-D-area 16 Lock - Point 2

このPointもロックする順番をイラストにしておいたので、これを見ながら

D-area Point 1



D-area Point 2



STAGE 2 D-area

STAGE2-D-area

16 Lock - Point 1

このPointはロックする順番をイラストにしておいたので、これを見ながら読んでほしい。

その前に、このPointでイラストには書かれていない戦車が左下に2台いるのだが、これをサッサと破壊しておくのである。

理想としては、C-areaのPoint 3のところで最後にザコ2機をロックして19,200pts.と25,600pts.を取ったあと、さらに出てくるザコをロックしてつなげていき、この戦車2台までつなげてくるのである。



ら読んでいってもらいたい。

Point 1 で128,000pts.を取ったらすぐザコが出てくるが、これを破壊し終わったら写真3のところで待つ。この位置にいれば砲台から撃たれるレーザー弾には当たらないので、ここでレーザー弾を3発やり過ごす。



写真3：砲台がレーザー弾を撃つ前に左下に入ればOK。

砲台9をロックしたらレーザーを撃ってしまてよい。ここでレーザーを



この緑色のザコが加速して画面左に逃げていく。

撃つのが遅れすぎた場合、左に動いて砲台10をロックしにいっているときに、右からザコ4が画面左に逃げよとして突っ込んでくるので注意しておこう。

最後のボスにロックをかけてからその上のハッチにつなげるところは、砲台10をロックしたあと、ボスにロックできる3ヶ所のうち真ん中のところにロックをつなげていく。そしてボスに3回ロックする音が聞こえたら、レバを左上に入ればなしにする。最後のハッチが1個500pts.なので、128,000pts.になる。

STAGE 2 E-area

STAGE2-E-area

16 Lock - Point 1

D-areaのPoint 2のところで128,000pts.を取ったら、下にさがってボスにロックをかけてすぐにレーザーを撃てよう。ボスにロックをかけたがら右に動いて行き、写真4のようにボスの右翼のところにロックをかけて、14回ロックしたら上



写真4：上に行きすぎてしまうと右上のハッチにロックしてしまうので注意。

あがって右上のハッチ2個にロックをつなげて破壊する。このときは画面左のロックオンの表示を見ながらロックを続け、残り2つになったところで上にあがるようにするのがよい。ここも最後のハッチが128,000pts.になる。

STAGE2-E-area

16 Lock - Point 2

Point 1のところで128,000pts.



飛んでくる弾をギリギリ避けるようにしてロックを続けろ。

を取ったらすぐに左に戻って、またボスの右翼にロックをかけて始める。ここはザコがきて弾を撃ってくるので、ショットを撃ちっぱなしにしておいたほうがよい。



写真5：ロックをかけた後レーザーを撃つ前にショットで破壊する。

ザコの出す弾を避けながらボスに11回ロックしたら、ショットを撃ちっぱなしのまま右に動いて行く。このとき写真5の位置に緑色のザコが1機いる場合といない場合がある。緑色のザコがいる場合は、ロックをかけて弾を撃たれないようにしてから自機と同高度にあがってくるまで待ち、撃ちっぱなしのショットで破壊する。ショッ

トで破壊したらレーザーを撃って、右上のハッチから出てきたザコ3機にロックしてつなげる。緑色のザコ1機がない場合は右上のザコ3機にロックをかけにいき、この1機目をロックしたところでレーザーを撃てよう。

あとは少し左に動いてハッチ2個にロックをつなげて破壊する。ここも128,000pts.になる。

STAGE2-E-area

16 Lock - Point 3

Point 2のところで128,000pts.を取ったらショットを撃つのを止めて、急いで下に動いてボスの右翼にロックをかけ始める。上に動くボスについていながら8回ロックしたら、下に動



6機出てくるザコすべてにロックをかける。

いてボスの右翼のサイトを外す。あとは画面内にばらばらとザコが6機出てくるので、これをすべてロックしたあたりでレーザーを撃てしまし、左のハッチ2個にロックをつなげて破壊する。これがSTAGE 2で5回目の128,000pts.になる。

E-area

Point2-3 安定ターン

このareaの最後のハッチのところで、若干スコアが落ちるものの非常に安定しているパターンがあるのでこれを説明しよう。

まずPoint 1のところで128,000pts.を取ったら、ボスの右翼にロックしに行く。ボスに8回ロックしたら右に動いてザコ3機にロックをかける。このときPoint 2のところで格れたように、写真5の位置に緑色のザコがいる場合には同じように対処するのだが、ここはまだレーザーを撃たないでいい。

右上のザコ3機にロックをかけた後画面内に4個あるハッチのうち、右側の2個にロックをかけてレーザーを撃てよう。そのままだに動いて行き、左側のハッチ2個にロックをつなげて破壊する。

このパターンはザコと弾に囲まれな

がらボスにロックする回数が少ないので楽なのだが、右側のハッチのところ



この時点では80,000pts.落ちたが、次のareaで少し盛り返す。

で $(128,000 + 96,000) - (80,000 + 64,000) = 80,000pts.$ 低くなっている。

しかし次のF-areaで16回ロックを2回つなげることできるので、トータルでは若干低くなる程度になる。

STAGE 2 F-area

STAGE 2-F-area

16 Lock - Point 1

このF-areaはザコが上からバラバラと出てくるだけである。前半のほうでザコがたくさん出てきたあと、途中で少し間が空くのだが、実は前半の連続して出てくるザコの数はちょうど16機になっている。このザコは1機100 pts.なので、16機目にロックしたザコが25,600pts.になる。

ステージクリアボーナスについて

このSTAGE 2は、B-areaのところでザコをショットで多く破壊して安定するか、レーザーのみでガンガン攻めていくかによってステージクリアボーナスが変わってくる。

ショットで安定した場合は破壊率が95%前後で、LOCKが65%前後になり、レーザーで攻めた場合には破壊率が90%前後で、LOCKが80%前後ぐらいになる。

STAGE 2 - R-GRAY 2
 Stage Score: 2,300,000pts
 Enemy Destroyed 90%
 Lock-On ShootDown 80%
 Bonus Score: 360,000pts



STAGE 2 BOSS Vercingetorix ヴェルギンゲトリクス

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
レーザー砲台×2	1	レーザー	40	5,000pts.
300mm機銃×4	2	通常弾	—	—
誘導レーザー砲塔×4	3	誘導レーザー	20	3,000pts.
機雷放出ハッチ	4	機雷	—	—
本体	-	—	128	150,000pts.

攻撃パターン



攻撃パターン：1
レーザー



攻撃パターン：2
通常弾



攻撃パターン：3
誘導レーザー



攻撃パターン：4
機雷

形態の変化について

基本的に上の攻撃パターンはパターン通り砲台を破壊していった場合のもので、形態変化の条件についてももう少し詳しく説明している。

まず、ボスのパーツを何も破壊せずにはばく粘っていると、2回目にボスが上昇したあと自動的に発狂モードになる。こうなるとレーザー砲台からのレーザー9発→誘導レーザー砲台から誘導レーザー4発…の繰り返しとなり、ボスの上昇or下降モードと機雷放出モードは無くなってしまふ。

この発狂モードに移行するにはもう1つ条件があって、それは誘導レーザー砲台をすべて破壊することである。このときは先ほどの攻撃と少し変わって、レーザー砲台からのレーザー9発→300mm機銃からの通常弾4セット…の繰り返しになる。

基本的な避けかたについて

●攻撃パターン1 レーザー

このレーザーは自機を狙って撃ってくるので、基本的にはボスに近づかず、画面の下の方で避けながらショットでレーザー砲台を撃ち込むようにする。レーザー砲台を発狂モードまで残しておくのはあまり好ましくないし、誘導レーザー砲台のほうはパターン通り破壊していかないと厄介なので、まずはこのパーツから破壊していくのがよいだろう。

●攻撃パターン2 通常弾

この攻撃は避けかたがカチッとパターンにはまらないところが非常にいやらしい。このときもあまり撃ち込みを考えずに、なるべく本体から離れていたほうがよい。

攻撃パターン1や攻撃パターン4のときに、あまり欲張ってロックしてダメージを与えていると出会い頭に通常

弾を喰らってしまうので注意しよう。

●攻撃パターン3 誘導レーザー

この攻撃のときはボスの本体に撃ち込むチャンスである。写真のように本体の正面でショットを撃ちこばないとロックもかけながら撃ち込みつつ、誘導レーザーを上下に動いてかわそう。ただ誘導レーザー砲台が4個すべて残っているときはこれでよいのだが、1個でも誘導レーザー砲台を破壊しているとそこから通常弾が飛んできるので、正面で上下にかわすのが少し難しくなってしまう。こうなってしまったら無理にロックをかけずに、画面下の方で通常弾を避けながら誘導レーザーを左右に動いてかわすほうがよい。

●攻撃パターン4 機雷

この機雷は他のところまで出てくるとのことで、自爆しても大きな爆風を出すことはない。よって自機のまわりきって弾避けのときに邪魔になりそうなものを以外は無視して、砲台などに撃ち込むのがよい。

誘導レーザーの避けかた



2 ボスはパターンで倒そう

このボスはパーツをすべて破壊しようとするが発狂モードになってしまうの先に書いたとおりだが、こうなってしまうと弾避けがきついでパーツを破壊するのをパターンにしようのがよいだろう。

R-GRAY 1 の場合

ボスがまだ下にいるうちから右側のレーザー砲台にロックをかけて撃ち込む。ある程度したらロックだけかけておいて、ボスが同高度まで上がってきただけで集中ロックでダメージを与える。

レーザー砲台がレーザーを撃っているときは、ショットでレーザー砲台を撃ち込みながら、誘導レーザー砲台にロックをかけて撃ち込んで少しダメージを与えておく。

300mm機銃から通常弾が飛んできたから、これを大きく左右に避けながら誘導レーザー砲台×4と本体にロックして撃ち込む (パターンA)。

通常弾の避けかた



▼ 右側に弾を撃たせておいて、



左側に逃げる。次は左に撃たせて右に逃げる。

▼ 誘導レーザー発射モーション中に、左側のレーザー砲台にショット+ロックで撃ち込む (パターンB)。

▼ 弱点の正面で誘導レーザーを上下にかわしながら、本体にショット+ロックで撃ち込む (パターンC)。

▼ 機雷放出時に右側のレーザー砲台に集中ロックして撃ち込み、これを破壊する。

▼ ばらまかれている機雷をロックして破壊する (パターンD)。

(パターンA)

▼ ボスが上昇していくときに、左側のレーザー砲台にロックして撃ち込む。

▼ ボスが降りてくるときにレーザー砲台に少しロックをかけて撃ち込んでから下にさがり、レーザーを避けながらショットでレーザー砲台に撃ち込む。

▼ (パターンB)、ここで左側のレーザー砲台を破壊できる。

▼ (パターンC)、ボス戦闘開幕からここまでショットを撃ちっぱなし。

▼ 右側の誘導レーザー砲台にロックして撃ち込み、2個とも破壊する。

(パターンD)

▼ 300mm機銃から通常弾が飛んできたので、撃ち込みを考えずに弾避けに専念する (パターンE)。

▼ ボスが降下していくので、本体と左から2個目の誘導レーザー砲台にロックして撃ち込み、誘導レーザー砲台はここで破壊する。

▼ 本体と誘導レーザー砲台に数回ロックして、画面の右側に逃げる。右側にいれば、左に1個残っている誘導レーザー砲台からの誘導レーザーは飛んでこないの、ばらばら飛んでくる通常弾だけ避ければよい。



右の誘導レーザー砲台を隠してしまふ。

(パターンD)

(パターンE)

▼ ボスが上昇していくときに誘導レーザー砲台に集中ロックをかけて、ボスが動き始めてからレーザーを発射して、これを破壊する。

▼ ボスが降りてきたらショットを撃ち込みながら集中ロックをかけて、通常弾を撃てきたらレーザーを撃ってボス本体を破壊する。

R-GRAY 2 の場合

▼ ボスがまだ下にいるうちに右側のレーザー砲台にロックして撃ち込み、写真のようなタイミングから集中ロックをかけ始める。



右側のレーザー砲台がビルの重なったあたり。

▼ ボスが同高度まで上昇してレーザー砲台が攻撃してきたら、レーザーを撃って集中ロックでダメージを与える。



集中ロックは同高度にしか判定がないので、あがってくるまで待つ。

▼ 300mm機銃から通常弾が飛んできたから、ショットでレーザー砲台に撃ち込みつつ、誘導レーザー砲台に少しロックしてダメージを与える (パターンA)。

▼ ここで右側のレーザー砲台が破壊できる。

▼ 弱点の正面で誘導レーザーを上にかわしながら、集中ロックで本体にダメージを与える (パターンB)。

▼ 機雷放出時にレーザー砲台をショット+ロックオンで撃ち込む。

左側で (パターンA)。

▼ ボスが上昇してから降りてきたところで、少しレーザー砲台にロックして撃ち込む。そのあとすぐに下にさがって次の攻撃に備える。

▼ レーザー砲台がレーザーを撃っているときは、ショットでレーザー砲台にダメージを与える。

▼ 左側で (パターンA)、このあたりで左側のレーザー砲台を破壊できる。

(パターンB)

▼ 機雷放出時に左側の誘導レーザー砲台2個にロックして、2個とも破壊する。

▼ 通常弾を避けながら右側の誘導レーザー砲台にロックして、右から2番目の誘導レーザー砲台を破壊する。

▼ ボスが降下する前に残りの誘導レーザー砲台にロックしておいて、ボスが動き始めてからレーザーを撃ってこれを破壊する。

▼ ボス戦が始まってからここまで、ショットは撃ちっぱなしにしておく。



ボスが降下してからレーザーを撃って破壊する。

▼ ボスが同高度まであがってきて通常弾を撃ち始めるので、ボスの正面1番下でこの弾を引きつけてからボンバーを使う。

▼ ボンバーの命中から本体にロックをかけておいて、ボンバーの効果が切れてからレーザーを撃ってボス本体を破壊する。

STAGE 2 - R-GRAY 1
BOSS Score: 170,000pts,
Total Score: 2,700,000pts.

STAGE 2 - R-GRAY 2
BOSS Score: 170,000pts,
Total Score: 3,833,000pts.



STAGE 3 August 5, 2219 PALMYRA VALLEY EARTH



このステージは、川に沿って高速にスクロールする。ここでの主な稼ぎ柱となる敵は、高速水上偵察艇「ローレイ」(以下、「水上艇」に略)と倍率アップの友、汎用型機動兵器「ドレク」(以下、「ロボット」に略)。

基本的に可能なところでは、水上艇をフルロックオンして稼ぐ。数が足りないところはロボットに不足分をロックして、水上艇で128倍の25,600ptsを狙っていく。

途中で赤い水上艇が出てくるが、こいつはボーナスキャラ。得点は4,000ptsなので、R-GRAY1では最高で512,000pts入る。

STAGE 3 - A-area Point 1

まず水上艇が6隻画面下より出現。左から順に4機までロックしたら、少しで待つ。すると水上艇からミサイルが発射されるので、ミサイル2発にロックしてから残った2隻の水上艇にかけよう。

A-area Point 1 開幕の水上艇



▼左からロック開始。



▼3機でロックを止め、やや上で待つ。



▼ミサイルを撃てたら3発ロックして



右2隻をロック。これで計8ロック。

STAGE 3 - A-area Point 2

画面下部から水上艇が2隻と、おなじく画面下部低空から黄色いザコ戦闘機が出現する。じつはこの戦闘機は出現数がランダムで、破壊が早ければ早いほど多く出現してくる。

パターンとしては、先に出てきた水上艇は無視して、戦闘機をロックしてさっさと破壊してしまう。そしてつぎの戦闘機の第2陣をロックし、さきほど残しておいた水上艇を最後にロックしよう(ここでは戦闘機より水上艇のほうが点が高いため)。これで水上艇で25,600ptsを取れる。

A-area Point 2 水上艇と戦闘機の混合



▼この黄色い戦闘機は破壊すればするほど多く出現する。まずは最初の編隊を破壊。



▼つぎの編隊にかけから...



画面内にいる水上艇にかける。

STAGE 3 - A-area Point 3

左上からロボットが出現。ここでバターの説明の前に、ロボットが発射する弾の避けかたについて補足しておく。よく見れば分かると思うが、ロボットは銃を右手に持っている。言い換えればこちら側から見ると、弾を左側から撃ってくる形になる。もう何が言いたいのかかってもらえただろう。つまりロボットの弾は「右へ右へ」と

移動すればまず当たることはないのである。右へ避ければ、弾を撃たれてからでも回避が間に合う。このことは、ステージ5などでも重要になってくるので、よく覚えておこう。

A-area Point 3 ロボット弾の避けかた



▼ロボットは右手に銃を持っているので、



弾を撃たれたら、避ける方向は右。ロボットの弾を避けるときの鉄則だ。

話をロックオンの説明に戻そう。左上からきたロボットに出現と同時に接近して、ショットを撃ちつつ6つロックオン。つぎにショットを撃ちやめて、自機を右下へ。右下の水上艇に7つのロックをかける。このあたりでロボットも降りてくるので、すぐ左に輪をずらして下からもう1隻来る水上艇に

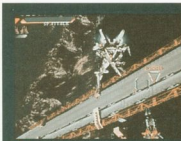
A-area Point 3 ロボット+水上艇1



▼ショットを撃ちつつ6つロック開始。6発ロックしたら...



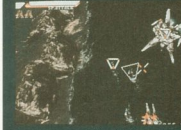
▼右下に移動して水上艇に7発めをロック。



▽ 7発めをロックしたあたりでロボットがこちらに寄ってくるので…



▽ 左に避ける。そのまましていると8発めをロボットに食われてしまうぞ！



あとは8発めを横の水上艇にかける。



▽ するとロック中に1発撃たれるので、少しだけ右に避ける。



▽ 弾を避けたらすぐロックを再開して…



8発めを水上艇にかける。

8つめのロック。左に軸をすらす理由
は、7つめのロックのあとで降りてく
るロボットに、8つめのロックを食わ
れないようにするためだ。

この8つめのロックをかけて、水上
艇で25,600pts.取った直後。自機の
ほぼ真上には、まだロボットがいるは
ず。このロボットに7回ロックしよう。
このとき4〜5個めのロック中に、1
度ロボットが弾を撃ってくる。弾が発
射されたらスッと右に軽く避けて、ロ
ックを続行。7回ロックしたら左に抜
いて、ロボットの横にいる水上艇に8
つめのロックをかける。これでここ
も25,600pts.獲得。



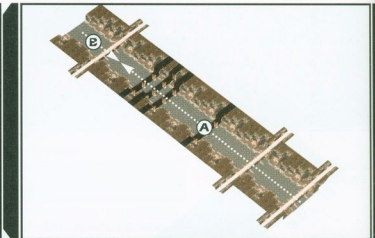
**A-area Point 3
ロボット+水上艇 2**

▽ こんどはショットを撃たずにロボットにロック。

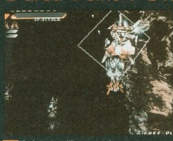
STAGE 3 - Barea Point 4

今度は右上から、このステージで2
機めのロボットが出現。ショットで撃
ち込みつつ、6回ロックをかける。そ
うしたらショットを撃ち止めて、左下
の水上艇2隻にかければ8つめになる
のでレーザーを撃つ。この2機が12,
800pts.と25,600pts.

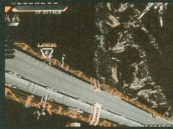
つぎはいよいよ、ボーナスの512,
000pts.地帯だ。自機の真上にいる
ロボットに4回ロックし、ロボットの
すぐ右下に水上艇に1ロック。再び
ロボットに2発かけよう。ここで、残
りロックは1発のはずだ(4→1→2=7発分)。自機を左下に移動させ、ち
ょうどこの左下から出てくる赤い水上
艇に8発めをかける。赤い水上艇に8
発めのロックがかかったことを確認し
たら、すぐレーザー発射。これで緑の
アイテムとともに「512,000」の表
示が出る。



B-area Point 4 512,000pts.地帯



▽ 右上から2機めのロボット。ショットを撃ちつつ…



▽ 左下に移動して…



▽ 7、8ロックめを水上艇にかける。



▽ 降りてくるロボットにロックを始め、4発めでいったん抜く。



▽ 5発めを水上艇にかけて、再びロボットに6、7発めをかけて…



左下からくる赤い水上艇に8発め。こ
いつに8ロックめで512,000点

STAGE 3 - B-area Point 5

ロボットが去ったあと、ステージ3
開幕のような隊列を組んだ水上艇が4
隻出現する。その前に1隻水上艇が画
面上方に上げていくので、まずこいつ
をロック。つぎに4隻のうち、右2隻
をロックして左へ移動。ここで少し待

つと左2隻がミサイルを撃ってくるの
で、水上艇→ミサイル→水上艇の順に
ロックオン。7ロックめの水上艇で
12,800pts.を取るう。



B-area Point 5 Bエリアラスト



▼まず中央の水上艇にかけて、



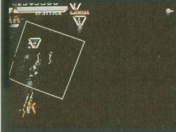
▼右の水上艇にかけて左へ。



▼左端の水上艇にかけて待つと、ミサイルを撃ってくるので…



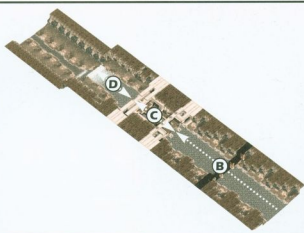
▼これに2発かける。このあと左に移動して…



最後に左から2発をかけて128,000pts.

STAGE 3 - C-area Point 6

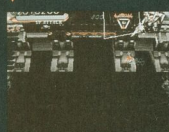
ここからは敵のダム型基地に進入す



C-area Point 6 Cエリア開幕1



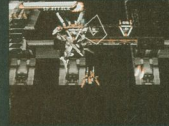
▼3機めのロボットに6発かけて、



▼奥の戦車×2で8ロック。



▼すぐにもういちどロボットに6発かけて、中央の戦車2台に7、8発めをかける。



逃げようとするロボットに6発かけて奥の戦車と鉄柱にける。

る。まず、右上から3機めのロボット出現。すぐに6個ロックして、7、8個めを上る戦車にける。そうしたら、またすぐ同じようにロボットに6個ロックして、正面の戦車2台に7、8個めのロックオン。これで25,600pts.×2、12,800pts.×2取れる。

つぎにロボットにふたたび6個ロックして、右奥の砲台とさらにその奥の鉄柱(赤と白の2色に塗り分けられた柱)にそれぞれ7、8個めのロックをかける。この鉄柱は点が高いので、8ロックめにかければ51,200pts.だ。この直後、下を戦闘機3機編隊が通っていく。これを3機ともロックして、そのまま「左の砲台→後ろの戦車×2→右の鉄柱→最初に壊した砲台の台座」の順にロック。これはやってみれば分かるが、ちょうど画面外周を時計周りする形になる。あせる必要はない

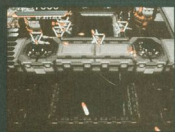
C-area Point 6 Cエリア開幕2



▼下から上昇してくる戦闘機3機にロックして、



▼左の砲台を経由して、その上の戦車2台にロック。



▼時計周りしながら右の鉄柱にかけつつ



はじめて壊した砲台の台座を最後にかける。

が、遅れると8ロックめの「最初に壊した砲台の台座」がスクロールの関係上、ロックできなくなってしまうぞ。

時計周りにしたあとは、再び下から戦闘機3機編隊がくる。この3機ともロックしたら、地上に残った戦車と左に1本残っている鉄柱をかけてレーザーを撃つ。これで地上にはなにも残っていないはず。

ダム型基地の最終防衛ラインに入ると、基地の左右からヘリが右×3、左×3の順に出てくる。こは、まず左のヘリ×3をロックして行く。同じようにして右のヘリ3機もロックし

C-area Point 6 ヘリ地帯



▼左→右の順にヘリが3機ずつ上昇してくる。まず左3機をロックして、



右3機をロック。

て、そのままヘリ6機の向こう側に抜ける。

この抜けかたは2通りあり、パターン1は左からくるヘリのさらに左から向こう側へまわる。パターン2は、3機ずついるヘリのど真ん中を中央突破するものだ。このパターンは両方に、メリットもデメリットも存在する。パターン1は安全だが、最初にロックした3機のヘリがスクロールアウトして消えやすい。パターン2は弾避けに伴うが、ヘリがスクロールアウトしてしまうといった危険性がまったくない(図A参照)。両方試してみて、自分にあった方のパターンを用いてほしい。



図A

さて、6機のヘリの向こうに抜けたら、すぐに砲台群が見えるはず。このはじめの2基にロックオンすれば、ヘリ6機と足してちょうど8ロックになる。



ヘリ6機を残したまま、向こう側へ抜けて砲台2基をロック。

あとは、下の方に戦車4台、上に砲台の台座×2、その奥に砲台、とちょうど8台のロック対象物がならんでいる。まず戦車4台にかけた奥の砲台2基をロックして、最後に台座2基をロックオン。ここはぐるっと周りながらロックしなければならぬので、迅速な動きを要求されるぞ。

C-area Point 6 Cエリア ラスト

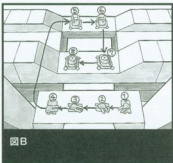


戦車 4 台を最初にかけて、上にまわり...



奥の砲台×2 → 手前の台座を最後にかける。

ヘリ6機を抜けたあとは、続けて流れるようにここまでを一気にロックするように心掛けよう。



図B

STAGE 3 - D-area

ダム型基地を抜けたら、あとはこちらに向かって飛来するザコ戦闘機の群れとのドッグファイト。この中に4機めにしてこのステージ最後のロボットが出現する。軽くショットで一掃…なんてことはしちゃダメ!!

じつはこのステージは、ここまでショットでは何とぞ破壊していい。つまり、ここまで「ロックオン破壊率」が100%なのである。ここでショットを使わないと5〜6機逃がしてしまうが、100%のクリアボーナスを取った方が点数は高いので、ショットを撃つのはやめよう。

様子のゴリ押しとして、ロボットに集中ロックオン→ザコ戦闘機を数機巻き込むというものがある。胸に自信のある人は試してみよう。

D-area Dエリア



ここもショットは撃たないこと (レーザー破壊率 100%を取れなくなる。)



赤い戦闘機の1機目。ここは前のほうに出て、ロックオンレーザーで破壊。



戦艦を巻き込む。



なるべく集中ロックオンするようにして、



戦艦を巻き込む。



ロボットの弾に注意して赤い戦闘機を狙う。

STAGE 3 総括

このステージはスクロールや敵の動きが速いので、はじめのうちは難しめに思いがち。しかし、ロボットが撃つ弾のタイミングと避けかたさえ把握してしまえば、難しいところはない。ランダム要素のからむ場所は、序盤のAエリアPoint2の編隊くらい。あとはほとんどパターン化が可能となっている。

現在のパターンよりも進化するとしたら、512,000pts.地帯。ここでロボットにかけるロック順を変えて、右の岸に激突して勝手に自爆する水上艦を利用する。これがうまくいけば、合計10,000pts.は伸びるはずだ。

STAGE 3 - R-GRAY 1

Stage Score: 1,300,000pts.
Enemy Destroyed 85%
Lock-On ShootDown 100%
Bonus Score: 425,000pts.



STAGE 3 August 5, 2219 PALMYRA VALLEY EARTH



LOCK-ON100%を取ろう

このステージは自機よりも低高度に出現する敵が多いので、意識して進んでいけば簡単にLOCK-ONボーナスで100%を取ることができる。ちなみにこの攻略では、このステージでショットを撃つのは2秒間だけである。



さすがに破壊率も100%を取るのは嬉しいが、LOCK-ONは来勝。

STAGE 3 - A-area

STAGE 3-A-area 16Lock - Point 1

STAGE 3が始まったら写真1のよう、画面の1番下で「PALMYRA」のLとMの文字にラインを合わせ待つ。画面下から青いザコが5機並んで出てくるが、このラインに合わせれば1番左側の青いザコにロックすることが出来る。

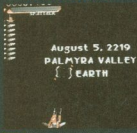
青いザコ5機にロックをかけるためにすーっと右に動いて行き、1番右側の5機目にロックをかけたらしし上

あがる。ちょうど青いザコがミサイルを発射するのでこれにロックをかけて、今度はミサイルを5発ロックするために右から左にすーっと動いて行く。

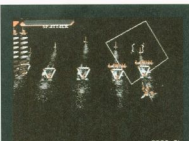
4発目のミサイルにロックをかけたあたりでレーザーを撃ってしまつて、5発目のミサイルをロックしたら右に動いて、下からあがってくる茶色のザコと青いザコに画面の真ん中あたりでロックをつなげていく。このとき茶色のザコは1機100pts.なのに対して青いザコは1機200pts.なので、先に茶色のザコにロックしてから青いザコにつなげていく。画面の真ん中あたりには、茶色のザコが5機と青いザコが2機出てきているはずなので、茶色のザコ5機一青いザコ1機とロックしていく。残りの青いザコ1機は、次のPointでつなげていく。これで16個目の青いザコが51,200pts.になる。

STAGE 3-A-area 16Lock - Point 2

A-area Point 1



▼写真1、この位置でザコの出現を待ち、



▼5機目のザコにロックしたら、上にあがってミサイルにロックして、



▼4発目のミサイルにロックしたあたりでレーザーを撃って、



▼茶色のザコに5機ロックしてから、



Point 1のところで51,200pts.を取り

った時点で画面内に青いザコが1機残っていて、さらに茶色のザコがすぐ出てくる。このA-areaの茶色のザコは破壊すればするほど補充されていくので、どんどんロックをつなげて破壊していく。

このあと青いザコもあと2機出てくるので、ロックをうまくつなげて16個目に青いザコにかけることができれば、このarea 2回目の51,200pts.を取ることも可能である。ただ、この茶色のザコの出かたはパターンになりづらいので、目の前のロックをつなげられそうなザコにとりあえずドンドンつけていこう。



茶色のザコをドンドンロックして破壊していく。

STAGE 3 - B-area

STAGE 3-B-area 16Lock - Point 1



写真2、下をくぐっていく機。

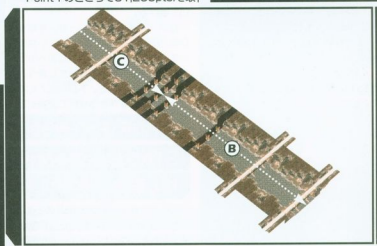




写真3、上を通過していく。

まず2枚の写真を比べてほしい。どちらもこのSTAGEに出てくる橋であるが、写真2のほうは橋の下をくぐっているの柱と影しか見えない。写真3のほうは下をくぐらないで上を渡るもので、見たまま橋である。

A-areaで上を通る橋を2本過ぎたあたりで、茶色のザコの補充が無くなる。そしたら画面左上に移動して写真4の位置でロボットが出てくるのを待ち、ロボットに出現即ロックをかける。

ここでロボットの動きについていきながら13回ロックをかけるのだが、9~10回ロックをかけたあたりでロボットがレーザーを撃ってくるので、タイミングを見計らってスッと横に動いて避ける。

自分のかけたい数だけロボットにロックするコツは、ロックオンする音を聞きながら目的の数になつた思いきり横に動いてロックを外す感じである。文章で説明するのは難しいが、意外と簡単なので何回かやってみれば覚えることができるだろう。

ロボットに13回ロックをかけた後、ロボットが撃ってくる2発目のレーザー



写真4、画面の左でロボットが出てくるのを待って、



9~10回ロックしたあたりでレーザーを避けて、



▼画面の1番下を右に動きながら2発目のレーザーを避けて、



写真5、青いザコにロックをつなげて破壊する。

ーを誘導するために真下にさがっていく。このときにレーザーを撃ってしまつてよい。だいたい画面1番下までさがつたらさらにロボットがレーザーを撃ってくるので、これを右に動きながら避ける。

すると画面下から出てきた青いザコ3機が写真5のような位置にうろろしているのロックをつなげて破壊していく。これで16個目の青いザコが51,200ptsになる。

STAGE 3-B-area Point 2

画面内に残っているロボットにあつて5回ロックすることができるので、Point 1の51,200ptsを取つたらすぐに上であつてロックをかける。このときロボットが3発目のレーザーを撃ってくるので、これを横にスッと動いて避ける。

ロボットは3発目のレーザーを撃つたあと画面下に逃げていく。こうなるとすぐにロックがはずれてしまうので、少し早めにレーザーを撃てよう。このあと左に動いて、下から出てくる青いザコにロックをつなげて破壊する。

STAGE 3-C-area

STAGE 3-C-area 16Lock-Point 1

先ほどのB-areaのPoint 2のところで左下の青いザコを破壊したら、急に画面右上に移動してロボットが出て

くるのを待つ。このロボットにも13回ロックをかけるのだが、B-areaのPoint 1と同じように9~10回ロックしたあたりでレーザーをスッと横に避ける。

ボスに13回ロックをかけた後真下にさがっていく、写真6の位置で下から出てきた青いザコにロックをかけるのだが、この青いザコにロックをかける直前でレーザーを撃ててしまつてよい。このあとレーザーを左下に入れないようにしておけば、ロボットが撃ってくる2発目のレーザーを自動で避けることができる。

レーザーを左下に入れないで動いていけば、15個目以下から出てくる青いザコをロックすることができて、



C-area Point 1

▼画面右上でロボットが出てくるところに即ロックをかけて、



写真6、このザコにロックするあたりでレーザーを撃ててしまひ、



▼画面1番下でレーザーを左下に入れないようにしておけば、



自動で999,900pts.取ることができる。

16個目以下から出てくる赤いザコをロックして破壊することができる。なんと、ここに出てくる赤いザコは1機4,000pts.なので、16個目の256倍をかけると1,024,000pts.になるはずである。ところが画面に表示されるスコアは999,900pts.でカンストしてしまつて、実際に入るスコアも999,900pts.になっている。とはいえ、たったザコ1機で約100万点稼げるのは非常に貴重なものである。

実はこの赤いザコは、勝手に橋の柱に突っ込んで自爆してしまうのである。たとえロックをかけていても、レーザーが着弾して破壊する前に自爆してしまうとスコアが入らない。これを防ぐために、先ほど説明した14個目に青いザコにロックをかけたあたりでレーザーを撃ておくのだが、実はこのタイミングだと14個目にロックをかけた青いザコが右側の地形にぶつかって自爆してしまう。これについては、4,000pts.の赤いザコを16個目でロックして破壊するためのロックオン数稼ぎと割り切ってしまう。

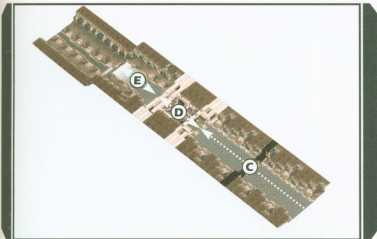
STAGE 3-C-area Point 2

Point 1のところで999,900pts.を取つたあとロボットが3発目のレーザーを撃てくるので、これを左にさと動いてかわす。ロボットにはあと5回ロックすることができるので、少し上であつてロックをかけにいこう。このとき写真7のような状態になっていると思うので、次は右上に動いて右側に見える青いザコの発射したミサイルにロックをかける。



写真7、ロボットの右側のザコのミサイルにロックしにいこう。

この場所もロボットが下に逃げていくので、画面から消える前にレーザーを撃ておく。ミサイルにロックをかけた後にさがっていく、画面下から出てくる青いザコにロックをつなげて破壊していく。ミサイルにロックをかけたあと青いザコに5機ロックすることができるので、最後の1機が16,000pts.になる。



STAGE 3 - D-area

STAGE 3-D-area 16Lock - Point 1

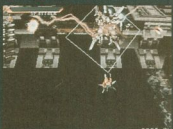
C-areaで青いザコを破壊して16,000ptsを取ったら、画面右上について待つ。ロボットが出てきたらロックをかけてすぐにレーザーを撃ち、7回だけロックをかける。このとき画面の上のほうに見える道路に戦車がいるのだが、この戦車を一緒にロックしてしまわないようにする。ロボットは出てきてから少し左に動いていってから上にあがっていくのだが、うまくやれば少し左に動いている間に7回ロックすることができる。

ロボットに7回ロックをかけたら真下にさがっていき、写真8あたりの位置でロボットに1発目のレーザーを撃たせてストと横に避ける。このレーザーを避けたあともしばらくこの位置で待つ、戦車からの黄レーザー弾を誘導しておく。このあとロボットが画面左下に動いてくるので、左に動いてロックをかける。

ロボットは左下にくると2発目のレーザーを撃ってくるが、レバーを左に入ればなしにして避けることができる。ロボットに11回ロックをかけたら右上に動いて、画面中央あたりの道路の上にいる戦車2台にロックをかける。このあと右上の砲台の下に隠れてしまっている戦車にロックをかけにくいが、これでロボットの撃ってくる3発目のレーザーを避けることができる。

残りのロック2回は右上の砲台とその下にある台座にかけられるのだが、この砲台は完全に画面内に入らないとロックをかけることができない。ここで無理にロックをかけようとしてサイトを

D-area Point 1



▼ 右上でロボットに出現即ロック、左に動きながら7回ロックする。



▼ 写真8、しばらくこの位置で弾を引きつけて、



▼ 写真9、このように戦車2台の弾封じをしておいて、



写真10、この位置で砲台が完全に画面内に入るのを待つ。

画面上的ほうに持っていってしまうと、14個目にロックした戦車の上にいる戦車や、右側にあるTANKにロックしてしまうので注意しよう。

まず右上の砲台の下にいる戦車にロックをかけたら、写真9あたりの位置で中央の戦車2台の弾封じをしなが待つ。しばらくするとロボットが逃げていくとするので、画面から消える前にレーザーを撃てよう。レーザーを撃ったら写真10あたりの位置に移動して、右上の砲台が画面内に入るのを待つ。台座にロックして破壊する。

この台座は1個500pts.なので、これらが128,000pts.になる。

STAGE 3-D-area 16Lock - Point 2

このPointはロックをかけていく順番をイラストにしてあるので、これを見ながら読んでいってもらおう。

まずはPoint 1で128,000pts.を取ったあとすぐに左に動いて、画面の上のほうにいるザコ3機のうち2機だけロックする。このザコ3機は画面下から出てきて、画面の1番上まであがって宙返りしたあと、それぞれが画面の左、下、右へと逃げていくので、画面

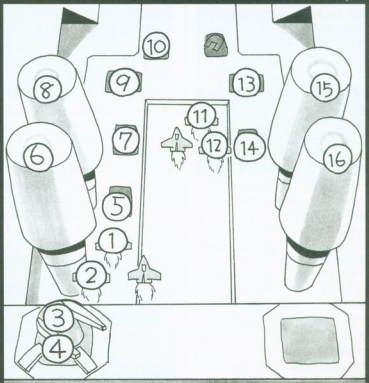
の下の方で2機をロックすることが少し難しい。ザコがまだ画面の上のほうにいる間に2機ロックをかけにいけるのだが、イラストを見れば分かるように右側の1機をロックしないで逃がすのである。

自機は右のほうにいたので、ザコ3機のうち右側と真ん中の2機にロックをかけるほうが楽なのだが、わざわざ真ん中（ザコ1）と左側（ザコ2）にロックをかけるには訳がある。Point 1で128,000pts.を取ったときに自機は右下のほうにいたので、ここからザコ1と2にロックをかけにくくするために左上に動いていかなくてはならない。するとザコ1と2をロックしているあたりで、戦車5の弾封じをしなくてはならない。よってこのザコ3機のうち真ん中と左側のザコにロックをかけるのである。

次は左下の砲台3とその下の台座4にロックをかけるのだが、砲台3にロックをかけたあたりでレーザーを撃てよう。厳密には砲台3にロックをかける一瞬前にレーザーを撃つほうがよいのだが、少しでも撃つのが早いとレーザーが画面外にいるザコ1と2を倒しにいったあとすぐに消えてしまうのである。

このあと戦車5→TANK6→戦車

D-area Point 2



7→TANK 8→戦車 9→戦車 10…とロックしてつなげていくのだが、戦車 5→戦車 9 のところまでは「ピッピッピッピッ」と続けてロックしていった構はないのだが、戦車 9→戦車 10 のところではすぐにロックをつなげずに少しだけ「ため」てからつなげる。こうして画面の下から出てくるザコ 3 機が上のほうにあがってくるのを待つて、ロックをつなげやすいようにするのである。

このあと、戦車 10→ザコ 11→12→戦車 13 とロックをかけてつなげていき、画面の右側に横断していった戦車 14→TANK 15→TANK 16 とつなげて破壊する。

ここで下から出てくるザコ 3 機のうち、真ん中と右側の 2 機にロックをかけるのだが、これは左側のザコを逃がせば画面左に消えていくので、次に戦車→TANK とつなげていくところで邪魔にならないからである。

これで 16 個目の TANK が 1 個 400pts. なので、これが 102,100pts. になる。

STAGE 3-D-area 16Lock - Point 3

Point 2 のところで 102,400pts. を取ったあと、写真 11 の位置についてザコが出てくるのを待つ。



写真 11. ザコにロックしたらすぐにレーザーを撃つ

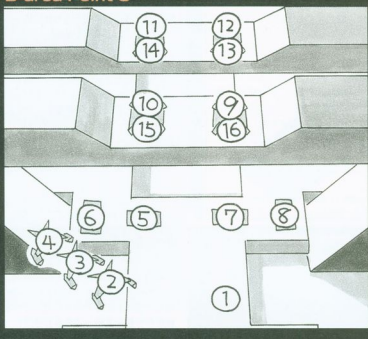
ここは 1 個目のザコにロックがかかったらレーザーをすぐに撃ってしまい、速攻で 3 機を破壊する。

この Point もロックをかけていく順番をイラストにしているのだ、これを見ながら読んでいってもらおう。

ザコ 3 機を破壊したレーザーが画面外に消えてロックオン数が復活したら、右下に残っている戦車 11 にロックをかける。このあと左側から出てきていくザコ 3 機 (ザコ 2→4) にロックしなから左に動いていき、少し上にある戦車 5 と 6 にロックをかける。

先ほどのザコ 3 機を速攻で破壊したところがきちんとできていれば、戦車

D-area Point 3



5 と 6 をロックするために少し上にあがったところに戦車のレーザー弾とザコ 3 機の弾を誘導できるので、少しずつ下にさがりながらこれを避ける。

この位置でザコ 3 機からの通常弾を避けたら、レーザーを撃ってしまてよい。次は戦車 7 にロックするのだが、ここはすぐにつなげずに、レーザーが今までロックした戦車 3 台とザコ 3 機を破壊したあと画面外に逃げていくので、レーザーが逃げていくのが見えるまで「ため」てから戦車 7 にロックをかけてレーザーを画面外から呼び戻す感じにする。このあと戦車 7→戦車 8 とつなげるところも、少し「ため」てからにする。

これで砲台が 4 個画面内に入ってきているので、上にあがってロックをつなげていく。この砲台も上の砲台部分に 300pts. で、下の砲台が 500pts. なので、まずはイラストの順番通り砲台 9→1→2 まででロックをつなげてこれを破壊しておいてから、砲台 13→1→6 にロックをつなげて破壊する。これ



きちんとつながつていれば 128,000pts. が取れる。

で 500pts. の砲台 16 が 128,000pts. になる。

STAGE 3 - E-area

STAGE 3-E-area 16Lock - Point 1

まずは画面からザコが 6 機突っ込んでくるが、ここはザコを全部破壊しようとするよりもショットを使わずにレーザーだけで破壊していくことが重要である。6 機目に左のほうから出てくるのは赤いザコなので、こいつだけは破壊するようにして赤アイテムを出させておく。

次に画面左上からロボットが出てくるが、ここは写真 12 の位置でショットを撃ちながら待ち、ロボットに出現即ロックをかける。

だいたいのロボットに 5→6 回ロックしたあたりで上からザコが出てくるので、これをショットで破壊しないようにショットは撃ち止める。

このあとロボットにロックし続けていたのだが、画面から 1 個目のザコがロボットに重なるように出てくるのでこれにもロックをかける。このあたりでレーザーを撃ってしまてよい。次のほうに 2 個目のザコが出てくるので、これをロックするために右に動いていく。この動きでロボットの 1 発目のレーザーを避けることができる。

2 個目のザコにロックをかけたあと



写真 12. ここがこのステージ唯一ショットを撃つ場所である。

りでロボットが右に動いてくるので、これにまたロックをかけてつなげていく。ロボットに 3→4 回ロックしたあたりで左に動いて、5 個目のザコにロックをつなげたあと、7 機目に出てくるザコにもロックをつなげる。このあたりで右からロボットの 2 発目のレーザーが飛んでくるので、これを上下に動いてかわして、少し右に動いて 9 個目のザコにロックをつなげる。



うまくつなげれば 25,600pts. が取れる。

最初から簡単にまとめてみると、

ロボットに 8 個分ロックする

1 個目のザコに 9 個目のロック

2 個目のザコに 10 個目のロック

ロボットに 11→13 の 3 個分ロック

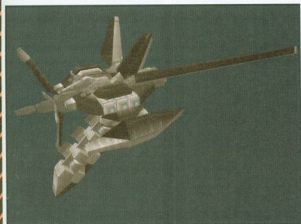
5 個目のザコに 14 個目のロック

7 個目のザコに 15 個目のロック

9 個目のザコに 16 個目のロック

というわけで最後の 100pts. のザコが 25,600pts. になるのだが、これはあくまでパターンの一側であって、実際にはザコの出現位置が若干変わるため最後までつながらないこともある。

STAGE 3 - R-GRAY 2
Stage Score: 2,515,000pts.
Enemy Destroyed 90%
Lock-On ShootDown 100%
Bonus Score: 450,000pts.



STAGE 3 BOSS Zenobia

ゼノビア

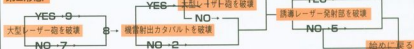
ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
機雷射出カタパルト×6	1	機雷	20	2,000pts.
	2			
アーム部×2	3	レーザー	16	5,000pts.
誘導レーザー発射部×6	4	誘導レーザー	10	3,000pts.
	5			
大型レーザー砲×1	6	極太レーザー	20	20,000pts.
	7			
300mm機銃	8	通常弾 2WAY	—	—
	9	通常弾 ばらまき	—	—
翼×2	-	—	16	10,000pts.
本体	10	誘導ミサイル	1	—
	-	—	24	200,000pts.

攻撃パターン

第1形態

1→3→4→1→6→4→1→3→4→1→6→第2形態へ

第2形態



攻撃パターン：1
機雷



攻撃パターン：3
レーザー



攻撃パターン：4
誘導レーザー



攻撃パターン：6
極太レーザー

ステージ3のボスは、大型機動兵器「ゼノビア」。これまでのボスと比べて、攻撃(パターン)数の多さもさることながら、破壊することのできるパーツも17ヶ所と非常に多く、パーツだけの得点で80,000pts.もの高得点になる。さて、ゼノビアの攻撃パターンについては、第1形態、第2形態の二つがあって、それぞれ第1形態が4パターン、第2形態が6パターンの計10パターンが存在する。

ここでは、まず各パターンごとの説明と、それに対する具体的な攻撃の回避方法について見ていくことにする。

第1 攻撃形態

第一形態の基本的な攻撃(パターン)は、1→3→4→1→6を1セットとしていて、これを2セット行うと自動的に第二形態へと移行するが、誘導レーザ

ー発射部以外のパーツを破壊した場合のみ無条件に第二形態へと移行。

また、誘導レーザー発射部をすべて破壊していた場合には、パターン4の誘導レーザー攻撃をしてくなくなる。

●パターン1

低空へと降下していき、上昇してくると同時に機雷を大量に射出してくる。この機雷は、自機と同高度に達した後、誘導レーザー攻撃をしてから爆発。他の機雷と同じ様に、広範囲に攻撃判定がある爆風を発生させてくる。

基本的には、機雷が上昇してくる前にロックしてレーザーで破壊してしまうが、同高度に上昇しきってからショットで左右のどちら側かを破壊。逃げ道についておいて後ろを回避していく。

●パターン3

画面の上部に向かって移動しながら、機体の左右下部に格納されているア

ム部分の先端から、赤いレーザーを扇状にランダムで連射してくる。

このレーザー自体は自機を狙って撃ってきている訳ではないため、画面上部の左右あるいはボス本体の正面がレーザーに対して安全地帯となっている。

●パターン4

低空へと降下していきながら、機体の左右側面に3門つつある誘導レーザー発射口からそれぞれ一発ずつ計6発の誘導レーザーを一斉に発射してくる。降下し始めてから誘導レーザーを発射するまでに、ロックをするぐらいのタイムラグはあるので、レーザーを撃ち込んでいける。また、誘導レーザーの避け方については、レーザーを発射されてから見て避けていけば問題ない。

●パターン6

画面横方向に移動後、機体中央に搭載されている大型レーザー砲から極太

のマクロレーザーを発射。その状態でウィンダーをしかけてくる。

避け方としては、大型レーザー発射部が開き始めたらボスの正面でレーザーを撃ち込みながら、ウィンダーしてくる方向に含わせて横に移動していく。また、マクロレーザーを撃たせる方向については図-1のように任意に左右のどちらかを誘導、選択できる。

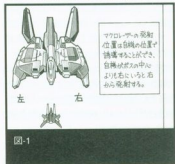


図-1



攻撃パターン：2
機雷



攻撃パターン：5
誘導レーザー



攻撃パターン：7
極大レーザー



攻撃パターン：8
通常弾 2WAY



攻撃パターン：9
通常弾 ばらまき



攻撃パターン：10
誘導ミサイル

第2攻撃形態

第二形態の基本となる攻撃パターンは7→8→2→5で1セット。これに各パーツを破壊しているか？などの条件分岐が加わり、そのつどパターンが変化していく（詳しくは表を参照）。ちなみに破壊可能パーツをすべて破壊していた場合は9→8→10となる。

●パターン2

機雷を射出してくるという意味では、第1形態のパターン1と同じだがこのパターン2では、近距離から放射状に機雷をばらまいてくる。

基本的な回避方法については、パターン1と同様。ただし、同高度から至近距離に機雷を撃たれているので無理をしてロックをするよりはショットで確実に撃ち落として行った方が安全。

●パターン5

誘導レーザー発射部が隆起、発射口につき1発ずつ、計6発の誘導レーザーを自機めがけて撃ち出してくる。

パターン4と違い、連続して誘導レーザーを撃ち出してくるのと、同じ様に避けたのでは逃げ場がなくなってしまう…。したがって、この場合は逃げ方を少し代えて1発ずつ引き付けるとよい。

うに少しずつ移動して避けていく。

また、パターン4と同様にすべての誘導レーザー発射部を破壊していた場合は、この攻撃をしてくなくなる。

●パターン7

第二形態の開幕にくるのがこの攻撃パターン。基本的にはパターン6と同様に、機体中央の大型レーザー砲からマクロレーザーによるウィンダー攻撃を自機めがけてしかけてくる。

ただし、今度はレーザーを発射するまでの間、つねに自機を狙うようにして機体の向きを変えてくる。このため、マクロレーザーを発射してくる方向をうまく誘導してやらないと、逃げ場がなくなってしまう。誘導の目安としては、画面の正面方向にマクロレーザーを発射させてやれば、画面の左右上部が安全地帯となってくれる。

●パターン8

パターン7、9から連続したパターンで、2WAYの通常弾を自機のいる座標めがけて高速で連射してくる。

この攻撃に間しても自機を狙って弾を撃ってくるので、少しずつ移動して

避けていくようにすれば問題はない。

●パターン9

大型レーザー砲を破壊していた場合、パターン7の代わりにくる攻撃パターンがこの攻撃パターン。扇状に通常弾をばらまくと同時に、自機を狙った2WAYを撃ってくる。

この攻撃に関しては距離を取って見て避ける以外にはなく、これといった回避方法はない。また、大型レーザー砲を破壊したこの状態でない限りは、本体にダメージを与えられない。

●パターン10

機雷射出カタバルトを破壊していた場合、大型レーザー砲を破壊していた場合にくる攻撃パターン。画面中央まで前進してきて、機体の後部から誘導ミサイルを連続して発射してくる。誘導ミサイルに爆着しては、ショットかレーザーで撃ち落とすことができる。また、前進しては攻撃をしてくないといえ、ロックすることには夢中になってボス本体に体当たりしないように…。

さて、パターン別の基本的な攻撃と回避方法について分かったなら、次は攻略パターンについて説明していこう。

3RD、BOSS 全パーツ破壊パターン

まず開幕は、画面中央で待って上空から急降下をかけるボスにロックをかけたつレーザーを発射。低空から切り替えて、パターン1から上昇をしてくるまで機雷射出カタバルトを中心に、レーザーを撃ち込んでいく。

ボスが上昇を始めたら、左側に射出されている機雷群をロックしてレーザーで破壊。後は、レーザーで破壊し切れなかった左側の機雷をショットで撃ち落とす。左側の機雷群をショットで撃ち落とす。左側の誘導レーザー発射部をロックしてレーザーを撃ち込んでいく。

ボスは同高度で静止後、画面上部へ



▼画面中央で待ち、ボスが降下して来たらレーザーをロック…

後は、レーザーを連射して撃ち込む。



▼左側の機雷をすべて破壊したら…

後は、左側の誘導レーザー発射部を狙ってレーザーを連射して撃ち込む。

と移動をしながらパターン3をしなくてはならない。ボスが移動を始めたら自機を同じ様に移動させる。

この間も左側の誘導レーザー発射部を狙ってレーザーを撃ち込みつつおき、ボスが画面の最上部まで移動しきったら正面の安全地帯に入って、連射されているレーザー弾を回避。それと同時に、機体下部に格納されているために隠れている機雷発射部をロック



正面の安全地帯であれば、機雷射出カタバルトにレーザーを撃ち込む。



して、レーザーを撃ち込んでいく。

さて、パターン3の攻撃が終了するとボスは再度降下してパターン4の攻撃をしてくるわけだが、この時に画面の中央までボス本体が迫り出してくる。そのため、そのままの場所に留まっていると自機に体当たりをされてしまうので、パターン3の攻撃が終了したのを確認したら、すぐに自機を後退させて体当たりを回避していく。

体当たりを回避すると、今度はパターン4の誘導レーザーが自機めがけて

体当たりを避ける



▼レーザー弾を撃ちかわって、アームが戻り始めたら...



自機を後退してやって、ボスの体当たりを回避していくようにする。

飛んでくる。基本的に、誘導レーザーは発射音が聞こえたら横移動をして回避。再度パターン1で機雷を射出しているボスをロックして、レーザーで攻撃しながら開幕と同じ様に機雷を破壊。残った右側の機雷を画面左方向に回避して、次にくるパターン6のマイクロレーザー発射開始位置を左向きに誘導しておいてやる(図-1を参照)。

上昇してきた機雷の煙風が消えると、ボスは画面右方向に移動しながら向きを変えて、パターン6のレーザー発射体勢を取る。機雷の煙風が消えてからマイクロレーザーが発射されるまでの間がかなりの時間があるので、この間にも先ほどまで撃ち込みをしていた左側の誘導レーザー発射部にレーザーを撃ち込んでおき、レーザー発射モーション終了してマイクロレーザーが発射されるまでの間に機雷の正面に戻り回避行動に移る。マイクロレーザーを発射した後は基本通り反対方向にフィンダーしてくるの、それに合わせて自機を右上部に向かって移動させていく。この時に、右側の誘導レーザー発射部と翼の

マイクロレーザーを誘導



▼降下して行ったボスにレーザーを撃ち込んで...



▼誘導レーザーが飛んできた横に大きく移動して回避していく。



▼後はボスが上昇してくるに再度レーザーを撃ち込んでいき...



機雷を破壊しつつ、マイクロレーザー発射位置を左に誘導しておいてやる。

2ヶ所をロックできるので移動させながらレーザーを撃ち込んでおくこと。

この時点までに、しっかりとレーザーで撃ち込みを行ってれば、左右6門の誘導レーザー発射部をすべて破壊することができる。仮にいくつが残ってしまった場合には、次の降下時にくるパターン4を先ほどと同じ様に回避している間に、左右のどちら側に残っているかを確認。パターン1で上昇しながら射出されてくる機雷を破壊する時に、誘導レーザーが残っていた側の機雷を破壊しておいて、次にくるパターン3の時に、始めと同じ様に残った誘導レーザー発射部を全部破壊してしまえばいい。もちろんすべての

誘導レーザーを破壊



▼マイクロレーザーが発射されるまでに左側の誘導レーザー発射部を破壊...



▼マイクロレーザーが発射される前に、正面へと移動しておいて...



▼反時計回りにマイクロレーザーを避けていきながら...



右側の誘導レーザー発射部と翼にレーザーを撃ち込んでいくようにする。

誘導レーザー発射部を破壊していた場合には、機雷射出カタパルトを重点的にロックしてレーザーを撃ち込んでいくことを忘れないように...

さて、2度目のパターン3でくる体当たりを同じ様に回避したら、降下していくボスにレーザーを撃ち込んでいき、次のパターン1で射出されてくる機雷を今度は1回目とは逆の右側を撃ち落とすとして、次のパターン6のレーザー発射開始位置を右側に誘導してやる。これで先程とは逆側の翼にロックをかけて、レーザーでダメージを与えることができる。基本的に2枚ある翼に関しては、このパターン6の時以外では非常にダメージを与えずらいので、しっ

残ってしまった場合



▼ボスが降下していく時に、どちら側の発射口が残っているか確認しておく。



▼今度は、誘導レーザー発射部が残っている側の機雷を破壊しておいて...



▼残っている誘導レーザー発射部にレーザーを撃ち込んで破壊していく。



後は、さっさと同じ様に安全地帯に入ってレーザー弾を回避していく。

かりと機雷発射カタパルトと共にサイドからレーザーを撃ち込んでおくこと。

このパターン6で第1形態は終了して第2形態へと移行するわけだが、この時点で誘導レーザー発射部すべてと、しつこくレーザーを撃ち込んできた機雷発射カタパルトが3~5ヶ所は破壊できていることだろうと思う。

第2形態へと移行すると、それまで隠れていた機雷発射カタパルトが正面に出てくるので、残っているカタパルトをレーザー連射で速攻破壊する。速攻で破壊できなかった場合は、パターン7のマイクロレーザーを撃たれるので左右どちらかに回避していき、次に連続してくるパターン8の2WAYを少

反対側へ誘導する



▼体当たりを回避したら機雷射出カタパルトを狙ってレーザーを連射する。



▼今度は、始めと反対側の機雷をすべて破壊しておいて…



▼マクロレーザー発射位置を反対側へ誘導しておいて…



さきとは逆の翼を重点的にレーザーでダメージを与えていくようにする。

第2形態の開幕



▼残っている機雷射出カタパルトをレーザー連射で遠攻破壊していく。



▼カタパルトを破壊しきれなかった場合は、無闇にマクロレーザーを回避…



▼自機を狙って連射してくる通常弾を少しづつ移動して避けていせ…



始めに戻って再度、機雷射出カタパルトをレーザー連射で破壊していく。

ボス本体以外の17ヶ所すべてのパーツを破壊できたことになる。

残るはボス本体を破壊するだけわけだが、普通にボス本体を攻撃しようとする沈み込みから回復して、同高度に達したと同時にパターン8の攻撃をしてくるため、簡単に撃ち落とすといったわけにはなかなかいかない。

ところが、このパターン8の攻撃を封じきってしまえば簡単に本体を倒してしまうやり方は存在する。具体的なやり方についてはいったて簡単に沈み込みから回復して同高度に上がってきたボスの正面に張り付くよう自機を移動させてやるだけでいい。たったこれだけのことでボス本体はパターン8の攻撃をしなくなるので、後はボスが画面上部に後退するのに合わせて、自機を前進させるだけで本体を楽に攻撃してやることのできる。ただし、怖がったりしてボスとの距離が離れてしまった場合には、そこから自機をめがけてパターン8本来の攻撃である2

WAYを連射してくるので、ボスが移動を始めたら移動を遅れないように注意しておくこと。

参考までに集中ロックをこの際に使った場合には、R-GRAY 1であれば集中ロック2回、R-GRAY 2の場合であれば集中ロックをわずか1回だけでやるだけで、ちょうどボス本体を破壊してやることのできる。なれてしまえば非常に簡単なもので、とりあえず1回くらいは是非おためしあれ。



この距離であれば、弾を撃ってこれないので、楽に集中ロックをかけられる。

順番に各パーツを取っていく



▼まずは機雷射出カタパルトを破壊して本体を沈みこませて…



▼右の翼に撃ち込みをしてから、右側のアーム部を破壊。再度、翼にロック。



▼右の翼を破壊して、本体を沈み込ませたら今度は左側の翼にロック…



▼浮上してきたらレーザーを発射して破壊。再度沈めて…



▼今度は残った左のアーム部を破壊して本体を沈める…



最後は、大型レーザー砲にロックをかけた破壊すれば全パーツを破壊終了!

STAGE 3 - R-GRAY 1
BOSS Score: 280,000pts.
Total Score: 4,705,000pts.

STAGE 3 - R-GRAY 2
BOSS Score: 280,000pts.
Total Score: 7,078,000pts.

しずつ移動して避けて、もう一度カタパルトにレーザーを撃ち込んでいく。機雷射出カタパルトなどの誘導レーザー発射部以外のパーツを破壊した場合は、ボスが破壊された衝撃で低空に沈みこむ。この間は攻撃をしてこれないのであせらずに右側の翼をロックだけしておいて、ボスが同高度に上がってきたからレーザーを発射する。ちなみに、同高度までボスが上がってこない内に各パーツを破壊してしました場合には破壊したパーツの分は無視され、ボスは再度沈みこまないで、きちんと上昇してきたのを確認してからレーザーを発射して破壊すること。

さて、右側の翼を破壊することがで

きたらボスがまた沈みこむので、今度は反対側の翼をロックする。この時に翼を破壊できなかった場合は、ロックをかけていた右側のアーム部にレーザーを撃ち込んで破壊して本体を沈みこませて、破壊できなかった右側の翼に再度ロック。先ほどと同じ様にして同高度に達したらレーザーを発射して破壊する。左側の翼とアーム部を破壊したら、後はまったく同じ要領で反対側の翼とアーム部も破壊して、ボス本体と大型レーザー砲を残した状態にする。後は最後に残っていた大型レーザー砲に同じ要領で沈みこんでいる間にロックをかけておいて、同高度に達したらレーザーを発射して破壊。これで



レーザー1発で倒せる敵
つまり倍率のかかる敵
6種(点数別)に関して
レート表を作成。攻略の
参考にしてほしい。

レート別ザコ敵 得点表

OVER TOP ALL!!

R-GRAY 1

ロック数 倍率 点	1	2	3	4	5	6	7	8
	X1	X2	X4	X8	X16	X32	X64	X128
100	100	200	400	800	1600	3200	6400	12800
200	200	400	800	1600	3200	6400	12800	25600
300	300	600	1200	2400	4800	9600	19200	38400
400	400	800	1600	3200	6400	12800	25600	51200
500	500	1000	2000	4000	8000	16000	32000	64000
4000	4000	8000	16000	32000	64000	128000	256000	512000

HYPER LASER

ロック数 倍率 点	1	2	3	4	5	6	7	8
	X64	X64	X64	X64	X64	X64	X64	X64
100	6400	6400	6400	6400	6400	6400	6400	6400
200	12800	12800	12800	12800	12800	12800	12800	12800
300	19200	19200	19200	19200	19200	19200	19200	19200
400	25600	25600	25600	25600	25600	25600	25600	25600
500	32000	32000	32000	32000	32000	32000	32000	32000
4000	256000	256000	256000	256000	256000	256000	256000	256000

R-GRAY 2

ロック数 倍率 点	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	X1	X2	X4	X8	X12	X16	X24	X32	X48	X64	X80	X96	X128	X160	X192	X256
100	100	200	400	800	1200	1600	2400	3200	4800	6400	8000	9600	12800	16000	19200	25600
200	200	400	800	1600	2400	3200	4800	6400	9600	12800	16000	19200	25600	32000	38400	51200
300	300	600	1200	2400	3600	4800	7200	9600	14400	19200	24000	28800	38400	48000	57600	76800
400	400	800	1600	3200	4800	6400	9600	12800	19200	25600	32000	38400	51200	64000	76800	102400
500	500	1000	2000	4000	6000	8000	12000	16000	24000	32000	40000	48000	64000	80000	96000	128000
4000	4000	8000	16000	32000	48000	64000	96000	128000	192000	256000	320000	384000	512000	640000	768000	999900

SPECIAL ATTACK

ロック数 倍率 点	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
	X1	X2	X3	X4	X6	X8	X12	X16	X20	X24	X32	X40	X48	X56	X64	X72	X80	X96	X112	X128	X144	X160	X176	X192	X208	X224	X240	X256
100	100	200	300	400	600	800	1200	1600	2000	2400	3200	4000	4800	5600	6400	7200	8000	9600	11200	12800	14400	16000	17600	19200	20800	22400	24000	25600
200	200	400	600	800	1200	1600	2400	3200	4000	4800	6400	8000	9600	11200	12800	14400	16000	19200	22400	25600	28800	32000	35200	38400	41600	44800	48000	51200
300	300	600	900	1200	1800	2400	3600	4800	6000	7200	9600	12000	14400	16800	19200	21600	24000	28800	33600	38400	43200	48000	52800	57600	62400	67200	72000	76800
400	400	800	1200	1600	2400	3200	4800	6400	8000	9600	12800	16000	19200	22400	25600	28800	32000	38400	44800	51200	57600	64000	70400	76800	83200	89600	96000	102400
500	500	1000	1500	2000	3000	4000	6000	8000	10000	12000	16000	20000	24000	28000	32000	36000	40000	48000	56000	64000	72000	80000	88000	96000	104000	112000	120000	128000
4000	4000	8000	12000	16000	24000	32000	48000	64000	80000	96000	128000	160000	192000	224000	256000	288000	320000	384000	448000	512000	576000	640000	704000	768000	832000	896000	960000	999900

IMAGINATION

BOSS

Hannibal



巡洋艦マリウス級とネルヴァ級の猛攻。一瞬たりとも気を抜くいとまはない。



STAGE 4

ミサイル艦地帯

BOSS DATA FILE

- 艦橋 (弱点) 250,000pts
- 第1ブロック爆れ物 10,000pts
- 第2ブロック砲台 20,000pts
- 第3ブロックミサイル砲台 10,000pts
- 第3ブロック爆れ物 30,000pts
- 第4ブロック砲台 20,000pts
- 第4ブロック爆れ物 30,000pts
- 第5ブロックレーザー砲台 10,000pts
- 第6ブロック
- ホーミングレーザー砲台 10,000pts

*ブロックは砲撃より数える

レーザー艦地帯

R-GRAY1

R-GRAY2

TOPICS

うって返って宇宙宙。このあたりから敵の攻撃もかなり厳しくなってくる。出現パターンを覚えていないと対処しきれない。中でもレーザー巡洋艦マリウス級の偏向レーザーは、ノーミス時は自機一機分の開しかなく非常に辛い。この面からスペシャルアタックを利用した爆撃が有効になる。

ボスのハンニバルは画面に入りきれないほどの巨大戦艦。先読み気味に砲台を潰していかないと押されてしまう。

セシリア宇宙軍第3艦隊を統べる旗艦ハンニバル。未完ながらも装備は強力。



手を交え品を変え次々と繰り出される攻撃。沈めぬ限り決して手は休まない。





3rd FLEET

STAGE 4

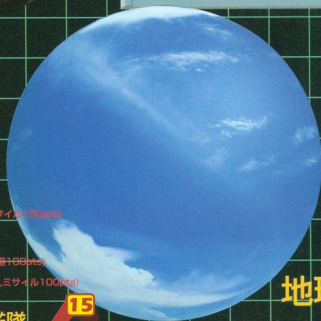
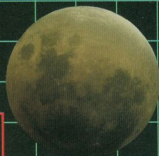
Establishment

地球軌道に展開する4個艦隊のうち、月の重力カタルト付近に展開する艦隊。

旗艦"ハンニバル"以下200隻余りの艦艇を擁する。これらセシリア宇宙軍の艦艇は、殆どがセシリアに奪取された、地球/太陽系連合軍セシリア派遣艦隊の艦艇である。

地球を離れセシリアへ向かうR-GRAY。嵐の前の静けさ……

August 5, 2219
386 FLEET
EARTH ORBIT



地球

Starting Point

15

BSL01

(黒:本体10,000pts,レーザー300pts)

BSM01

(白:本体10,000pts,ミサイルハッチ500pts)

E21 x 5 (赤:本体500pts,機雷100pts)

E21 x 5 (P x 1) (赤1/茶4:各500pts)

E21 x 3 (赤:500pts)

E19 x 1 (白:本体1,000pts,ミサイル100pts)

E21 x 5 (P x 1)

(赤1/茶4:各500pts)

E21 x 3

(茶:各500pts,機雷100pts)

E19 x 1

(白:本体1,000pts,ミサイル100pts)

大ザコ地帯

最初の大艦隊

ふと目をやると、想像を絶する敵艦隊の群れ! 敵軍はあまりにも強大だ。



16

R-GRAY1

R-GRAY2

E21 x 4 (P x 1) (赤1/茶3:各本体500pts,機雷100pts)

E21 x 2 (茶:各本体500pts,機雷100pts)

E21 x 3 (P x 1) (赤1/茶2:各本体500pts,機雷100pts)

E21 x 4 (P x 1) (赤1/茶3:各本体500pts,機雷100pts)

Establishment

セシリア星系、第4惑星B環のすぐ内側を回る軍事ステーション。

元はありふれた反物質製造、貯蔵プラントであったが、秘密裏に造船ブロック、大型艦用ドックなどが増設され、セシリア宇宙軍創設の拠点となった。

地球軌道に展開するセシリア艦隊の兵力から、駐留する艦艇は僅かと推測される。

5面の舞台はセシリア星系第4惑星の軍事ステーション。



20

R-GRAY1

R-GRAY2

20

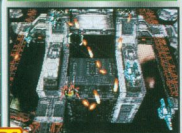
Starting Point

R-GRAY1

R-GRAY2

21

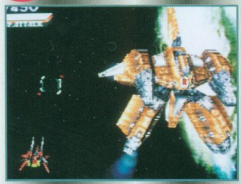
様々な施設が立ち並び、ここはドックか何かであろうか。



CARTHAGE BASE

BOSS

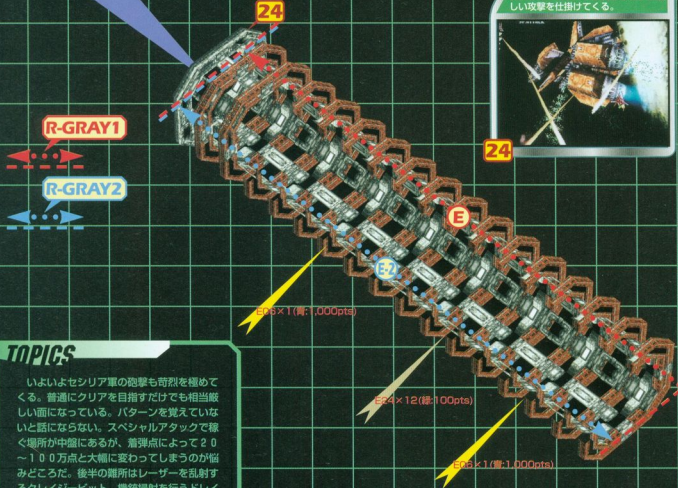
Genseric



BOSS DATA FILE

- ボス本体 300,000pts
- レーザー砲 10,000pts
- ホーミングレーザー発射口 3,000pts

ボスのガイセリックは変形しながら激しい攻撃を仕掛けてくる。



TOPICS

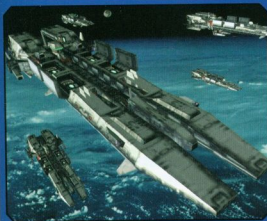
いよいよセシリア軍の砲撃も苛烈を極めてくる。普通にクリアを目指すだけでも相当厳しい面になっている。パターンを覚えていないと話にならない。スペシャルアタックで稼ぐ場所が中盤にあるが、着弾点によって20~100万点と大幅に変わってしまうのが悩みどころだ。後半の難所はレーザーを乱射するクレイジービット、機銃掃射を行うドレイク地帯。ボスのガイセリックも気を抜くところという間にやられてしまう。



Back Stories

A.D.2219

A.D.2219、人類が恒星間航行を実用化して100余年の時間が流れていた…。



繁栄

地球は宇宙開拓の時代を経てオリオン腕全域まで勢力を延ばし、20を越える殖民惑星を抱える恒星間国家の主星として繁栄していた。次第に増えていく殖民惑星を統治するために、地球は地球/太陽系連合軍を設立し、殖民惑星を厳しい軍政下に置いた。

こういった体制に反発する急進的殖民惑星諸国は、宇宙開拓の最重要拠点である「セシリア」を中心とした「セシリア連合」を成立、地球からの解放を求め立ち上がった。

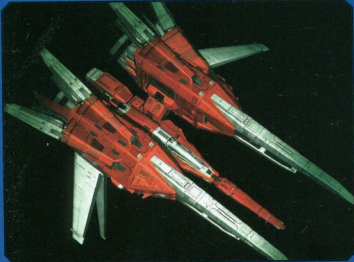
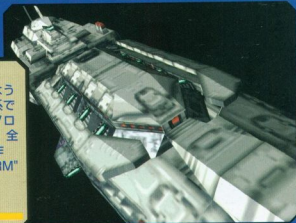
セシリア連合軍により、地球は僅か24時間で降伏する。

地球破壊

地球が陥落して24時間後、「セシリア連合」は地球に居住する人々を他の惑星に強制移民させた後、地球を破壊すると宣言。

地球と、地球寄りの殖民惑星の反発を武力で鎮圧すると、地球破壊のために全艦隊を集結した。

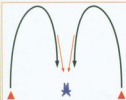
この事態を予測していたかのように、バルカ機関は、セシリア星系でサルベージされたオーバーテクノロジーを基に開発中の「R-GRAY」全13機によって、「セシリア制圧作戦」-OPERATION "RAYSTORM"を発動する。



-Romulus-

宙宙戦闘機 ロムルス

STAGE 4
／ 同高度敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／200pts.



画面後方、高高度から出現。同高度まで下降する。プレイヤーに対して誘導し突っ込む。プレイヤーに接近すると、弾を1発発射する。

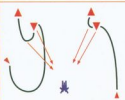
敵航宙機、機動兵器の破壊を目的とする宙宙戦闘機。現在では旧式機となっており性能の見劣りは否めない。次期主力宙宙戦闘機の開発が、軍兵器開発局からB機関と呼ばれる政府機関へ移行したことが原因で遅れた為、いまだに主力として使用されている。

元々は地球連合セリシア派遣艦隊所属の機体。

-Gaius-

艦隊防衛戦闘機 ガイウス

STAGE 4
／ 上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／200pts.



低高度で出現。画面上部に向かって上昇。向きをプレイヤーに向けて一時停止する。弾を2発撃つて再び方向転換し画面上部に去る。移動パターンには3種類あります。



艦隊防衛用に開発された航宙機で、航続距離を犠牲にして高い機動性、加速力を持つ。メンテナンスを始め、運用のし易さにも重点が置かれました。

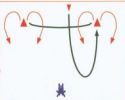
た設計で、特別な艦隊機用の設備を、持たない艦隊にも搭載が可能となっており、どのような編成の艦隊にも見受けられる。

元々は地球連合セリシア派遣艦隊所属の機体。左右2本づつ伸びた4本のスラスターが特徴。

-Ceres-

大型ミサイル戦闘艦 セレス

STAGE 4
／ 上昇的
乗員：6名
LockOnLaser
耐久値／18
Score
本体／1,000pts.
ミサイル／100pts.



低高度で画面上部から出現。宙返りしながら上昇。誘導ミサイルを6発発射する。平行移動して再びミサイルを6発発射して、直進して飛び去る。

艦隊防衛用に開発されたミサイル戦闘艦。元々は地球連合セリシア派遣艦隊所属の機体。

艦隊防衛を目的とする為非常に高い防御力を持ち、ミサイルの搭載量も桁違いとなっている。ミサイルは攻撃用はもちろんの事、対レーザー、対高エネルギー兵器用の粒子散乱弾、レーダー攪乱用ジャミングミサイル等、多種の弾頭を装備し艦隊の防衛にあたる。

-Remus-

宙宙戦闘機 レムス

STAGE 4
／ 上昇、同高度
乗員：2名
LockOnLaser
耐久値／1
Score
本体／500pts.
機雷／100pts.



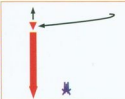
低高度で数機が出現。旋回しながら1列になるように艦隊を作る。旋回しながら上昇し、同高度に来ると機雷を放出する。

対艦、対ステーション、軌道爆撃などを目的に開発された航宙機であるが、その機体性能の高さと余裕のある推力から、機雷／爆雷散布、阻止攻撃など多岐に渡る任務に使用されている。

元々は地球連合セリシア派遣艦隊所属の機体。

機動レーザー砲台 ラルヴァ

STAGE 4
／ 上昇的
全長：39.4 m
乗員：0名
LockOnLaser
耐久値／3
Score／500pts.



4Rボスの巨大戦艦のハッチから出現。上昇してカバを開き、大型レーザーを発射する。

セリシア連合第3艦隊旗艦「ハンニバル」搭載の無人機動兵器。4枚のファンを展開し強力なレーザーを発射する。艦隊砲と異なり死角が存在せず、主に近距離での機動兵器用に用いられる。ハンニバル自身の対空砲と十字砲火を突破するのは極めて難しい。しかし搭載エネルギー量は少なく、数回程度の発射が限界である。

-Catullus-

艦隊迎撃機 カトゥルス

STAGE 4
／ 上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／2
Score／100pts.



上昇してプレイヤーをサーチして、弾を1発発射して突っ込む。4Rボスではハッチから出現する。

セリシア連合第3艦隊旗艦「ハンニバル」搭載の迎撃用航宙機。艦の護衛を始め、様々な任務をこなす様設計されており、その為大型化している。高度に自動化の進んだ機体でパイロットは、1編隊(4機)に1人しかが搭乗しておらず、残りの機体はコンピュータ制御となっている。この特性から大型艦の他、ステーションの防衛用などにも使用されている。

元々は地球連合セリシア派遣艦隊所属の機体。



ENEMY DATA

-Livius-
迎撃戦闘機
リヴィウス

STAGE 4
／上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／200pts.

低高度で画面上部から出現、水平バウリングしながら弾を3発発射する。その後方向転換して画面上部に飛び去る。

元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。当初、浮遊砲台として設計されたものであるが、運動性能が予想以上に高かったため、迎撃戦闘機として改良されることになった。

連射性に優れたパルスガンと機動兵器に匹敵する柔軟な運動性と連携は、拠点防衛、艦船援護等、幅広い迎撃任務を可能としている。

-Miss-
大型ミサイル巡洋艦
ネルヴァ級

STAGE 4
基準排水量：360,001t
最大全長：150 (海軍規格)
機銃距離：1,200AU (無補給活動半径)
全長：1,080m
兵装：遠程大型ミサイル発射機×4 遠程アークジョーンズ砲×1,200 (60砲塔) 対空ミサイルレーダー×200 (10砲塔) 対空ミサイル砲×200 (10砲塔)
LockOnLaser 耐久値／3
Score／1,000pts
本体 (待命中)／5,000pts
ハッチ／500pts
ミサイル／300pts

地球／太陽系連合軍の主力戦闘艦、各地の殖民惑星駐留艦隊に配備されている。長期に渡って使用され続けており、旧日誌にならなくなっている。機体の反乱鎮圧において圧倒的な物理戦力を発揮せしめ、殖民惑星の人々の憧れの対象となっている。ネルヴァ、ハドリウスなどローマの艦隊の名が付けられているが、殖民惑星の人々にはオス、カリグラなど皇帝の名で呼ばれている。

セシリア連合の武装蜂起においてレーダー艦と共に、セシリア連合に奪取され地球機動作戦に投入された。この艦の目的は衛星軌道上から地上へのミサイル攻撃である。エネルギー兵器が主流となったこの時代においても弾薬を要する事で様々な用途に使用できるミサイル艦は必要不可欠なものであった。

しかし、地上へのミサイル攻撃を目的としていたこの艦は他の攻撃、防御システムが脆弱で、艦隊の中央から後方に配置される事が多い。

-Laze-
大型レーザー巡洋艦
マリウス級

STAGE 4
基準排水量：335,000t
最大全長：140 (海軍規格)
機銃距離：1,300AU (無補給活動半径)
全長：1,050m
兵装：大口超遠程レーザー砲×8 (15砲塔) 遠程アークジョーンズ砲×1,600 (80砲塔) 対空パルスレーダー×800 (40砲塔) 多用途ミサイル×800 (40砲塔)
LockOnLaser 耐久値／3
Score／本体 (待命中)／5,000pts
ハッチ／500pts

地球／太陽系連合軍の新鋭主力戦闘艦、殖民惑星の駐留艦隊では、セシリア派遣艦隊にのみ配備されている。マリウス、ユリウスなどローマの執政官の名が付けられている。

セシリア連合の武装蜂起によってセシリア派遣艦隊は奪取され、地球機動作戦に使用される。地球機動作戦において、地球衛星軌道上に配備された自動攻撃艦を壊滅させる目的で投入された。

主兵器として大口超遠程レーザー砲を8門装備している。新型のエネルギーシステムを開発したことにより従来の3倍近い威力のレーザーを発射できるようになっている。しかし、このレーザー砲は対艦戦では非常に有効であったが、小型機と対戦には向かず、強力なECMを使用すると3200門に及ぶ自動制御の防衛も沈黙させる可能性があり、改善の必要を指摘されている。

-Coriolanus-
制空戦闘機
コリオレイナス

STAGE 5
／上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.

同高度で出現し、プレイヤーに誘導して突っ込む。

地球連合軍及び各殖民惑星駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。

非常にバランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装蜂起時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に徴収され、使用されている。

-Drake-
汎用人型機動兵器
ドレイク

STAGE 5
／同高度、上昇敵
全長：128.5m
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／12
Score／1,000pts.

高度タイプ 高度から同高度で出現し、プレイヤーを襲って、レーザーを1回発射する。その後プレイヤーに突進し、上昇タイプ 高度から低高度で出現し、上昇後、弾を連続的に1回1回、プレイヤーを襲って弾を撃つタイプもある。

セシリア連合が独自に開発した汎用人型兵器。動力部には、白機甲によって開発された技術が使われている。投入されている場所により各種のバリエーションが存在し、宇宙用のR型、大気圏内用のA型等が確認されている。又人型機動兵器の特徴として、各種の兵装を装備可能であり、交戦時には柔軟な対応が求められる。

88式
対空砲台

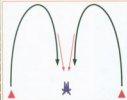
STAGE 5
／砲台
LockOnLaser
耐久値／1
Score
本体／500pts.
砲塔／300pts.

プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。

-Romulus-

宙宙戦闘機
ロムルス

STAGE 5
／ 同高度敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score：200pts.



画面後方、高高度から出現、高高度まで下降する。プレイヤーに対して誘導し突っ込む。プレイヤーに接近すると、弾を1発発射する。

敵宙宙機、機動兵器の破壊を目的とする宙宙戦闘機。現在では旧式機となっており性能のな見劣りは否めない。次期主力宙宙戦闘機の開発が、軍兵器開発局からB機関と呼ばれる政府機関へ移行したことが原因で遅れた為、いまだに主力として使用されている。

元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。



-Crazy bit-

無人迎撃ボット
クレイジービット

STAGE 5
／ 同高度敵
全長：27.1 m
乗員：0名
LockOnLaser
耐久値／3
Score：100pts.



同高度で画面上部から出現、停止してその場で回転を始め、レーザーを多方向にランダムに発射する。その後プレイヤーのいる方向に平行移動して攻撃を繰り返す。

カルタゴベースを始め、セシリア連合の重要拠点に多数配備されている無人迎撃ボット。

球形のボディにマウントされた6門のフュージョン砲を、自身が無数回転しながら乱射する為、パターンを分析し弾道を予想することは不可能に等しい。回避には純粋にパイロット自身の能力が要求される。



-Remus-

宇宙戦闘爆撃機
レムス

STAGE 5
／ 上昇、同高度
乗員：2名
LockOnLaser
耐久値／1
Score
本体／500pts.
機雷／100pts.



低高度で数機が出現、旋回しながら1列になるように編隊を作る。旋回しながら上昇し、同高度に来ると機雷を放出する。

対艦、対ステーション、軌道爆撃などを目的に開発された宙宙機であるが、その機体性能の高さと余裕のある推力から、機雷／爆雷散布、阻止攻撃など多岐に渡る任務に使用されている。元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。

-Catullus-

艦載迎撃機
カトゥルス

STAGE 5
／ 上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／2
Score／100pts.



上昇してプレイヤーをサーチして、弾を1発発射して突っ込む。

セシリア連合第3艦隊旗艦「ハンニバル」搭載の迎撃用宙宙機。艦の護衛を始め、様々な任務をこなす様設計されており、その為大型化している。高度に自動化の進んだ機体でパイロットは、1編隊（4機）に1人しか搭乗しておらず、残りの機体はコンピューター制御となっている。この特性から大型艦の他、ステーションの防衛用などにも使用されている。

元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。



-Selkie-

戦闘迎撃艇
セルキー

STAGE 5
／ 上昇敵
全長：36.0 m
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.



低高度で施設等から出現、上昇し直進しながら、弾を連射して発射する。

カルタゴベースに配備されている突撃艇。セシリア連合が唯一量産に成功した宇宙用突撃艇。後部に集中したスラスタを最大限に生かした一撃離脱、敵中突破戦術を得意とする。

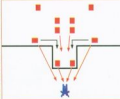
しかし未熟なパイロットが多く、そのまま体当たりしてしまうことも少なくない。



-Georgius-

戦車
ゲオルギウス

STAGE 5
／ 戦車
乗員：2名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／200pts.



地面を移動、プレイヤーを弾で発射する。

ステーションなど真空中での使用を目的として開発された戦闘車両。大口径のビーム砲ながら、B機関で開発された高速収束ビーム装置を導入することにより、従来の倍近い速射能力を併せ持つ。その対空ビーム砲による濃密な弾幕は、その煌きから「死のオーロラ」と呼ばれるほど、破壊と隣り合わせの美しさすら感じさせるという。



-Livius-

迎撃戦闘機 リビウス

STAGE 5
/ 上昇敵
乗員: 1名
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score / 200pts.



低高度で画面上部から出現、ホバリングしながら弾を3発発射する。その後方向転換して画面上部に飛び去る。

元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。当初、浮遊砲台として設計されたものであるが、運動性能が予想以上に高かったため、迎撃戦闘機として改良されることになった。

連射性に優れたバルスガンと機動兵器に匹敵する柔軟な運動性との連携は、拠点防衛、艦船援護等、幅広い迎撃任務を可能としている。

-Astl-

岩

STAGE 5
LockOnLaser
耐久値 / 2
Score
本体 / 200 pts.



-Laze-

大型レーザー遠洋艦 マリウス級

STAGE 5
基準排水量: 335,000 t
最大加速能力: 40 (通常航行時)
航路距離: 1,500AU (無補給活動半径)
全長: 1,050 m
兵装: 大口砲・対空レーザー砲
x8 (出力50GW) 連射フェー
ジョン砲 x1 (500 (1800) 倍
率) 対空バルスレーザー砲
x800 (400倍砲) 多用注目
サイム砲 x800 (400倍砲)
LockOnLaser 耐久値 / 3
Score 本体 / 1,000pts.
本体 (弾油槽) / 5,000pts.
ハッチ / 500pts.



地球 / 太陽系連合軍の新鋭主力戦闘艦、補給艦隊の駐留艦隊では、セシリア派遣艦隊にのみ配備されていた。マリウス、ユリウスなどローマの執政官の名が付けられている。

セシリア連合の武装蜂起によってセシリア派遣艦隊は奪取され、地球爆撃作戦に使用される。地球爆撃作戦において、地球衛星軌道上に配備された自動攻撃衛星を破壊させる目的で投入された。

主兵器として大口指レーザー砲を8門装備している。新鋭のエネルギーシステムを搭載したことにより従来の3倍近い威力のレーザーを発射できるようになっている。しかし、このレーザー砲は対艦戦では非常に有効であったが、小型機との戦闘には向かず、強力なECMを使用されると3200門に及ぶ自動制御の防空砲も沈黙する可能性があり、改善の必要を指摘されている。



ING ENEMY APPROACHING WARNING ENEMY APPRO



全方向型誘導レーザー砲

攻撃方法/レーザー

高 度/低高度

Lock On Laser 耐久力/10

Score/10,000 pts.

8ヶ所あり、レーザーを発射します。レーザーは一度、同高度に上昇し、水平方向に方向転換して、プレイヤーの方向に飛んできます。

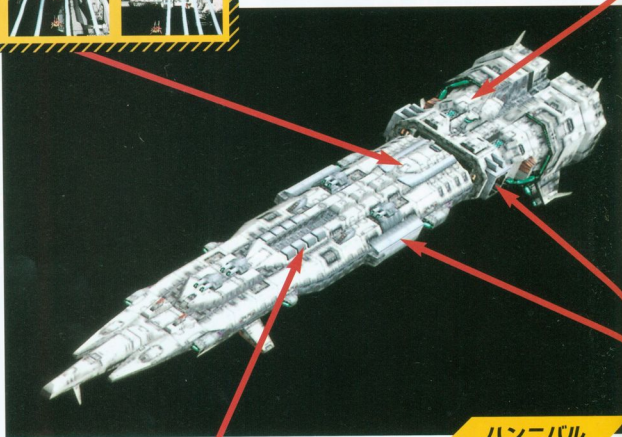
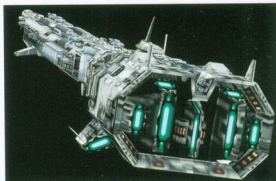
ATTACK.1



ATTACK.2



ATTACK.3



ハンニバル

本体

Lock On Laser 耐久力/60

Score/250,000 pts.

主砲

Lock On Laser 耐久力/8

Score/20,000 pts.

上部甲板

Lock On Laser 耐久力/6

Score/10,000 pts.

ブロック

Lock On Laser 耐久力/6

Score/10,000 pts.

対艦ミサイル発射口

攻撃方法/ミサイル

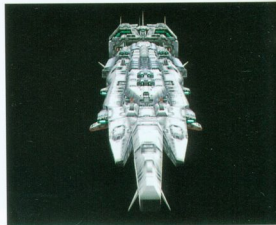
高 度/低高度

Lock On Laser 耐久力 本体/8

ミサイル/1

Score 本体/10,000 pts. ミサイル/300pts.

8ヶ所あり、ミサイルを発射します。ミサイルは一度、同高度に上昇し、水平方向に方向転換して、プレイヤーをサーチして追従します。





光子魚雷発射口

攻撃方法／光子魚雷

高 度／低高度

Lock On Laser 耐久力／破壊不可

Score／0 pts.

6ヶ所あり、光子魚雷を発射します。光子魚雷は同高度まで上昇すると自爆して、プレイヤーを巻き込みます。

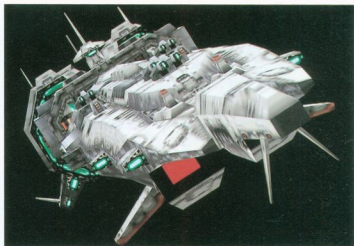
ATTACK.1



ATTACK.2



ATTACK.3



FRONT



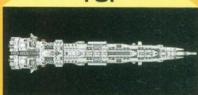
BACK



SIDE



TOP



地球連合が数年前から密かに建造を始めていた惑星破壊能力を持つ巨大戦艦。

完成率70%の未完成状態で出撃させることになってしまったハンコバルには、強力な中間子砲が搭載されていたものの、対艦隊戦用の小規模な武器しか可動状態になかった。その為、最も艦隊戦に適した第3艦隊を率いることになった。セシリア連合にとって、この艦隊略奪に成功したことが地球占領を成功させたことはいうまでもない。

艦載機発達ハッチ

攻撃方法／ザコ敵、ザコ敵（極太レーザー）

高 度／低高度

Lock On Laser 耐久力 ザコ敵／2 発

ザコ敵（極太レーザー）／3 発

Score ザコ敵／100 pts.

ザコ敵（極太レーザー）／500pts.

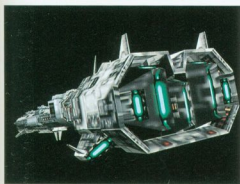
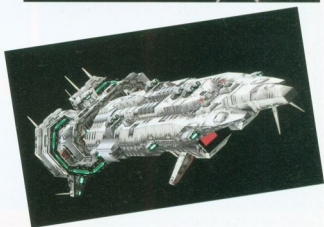
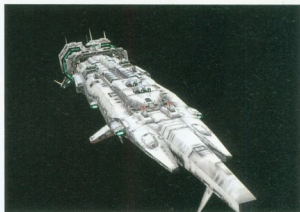
ATTACK.1



ATTACK.2



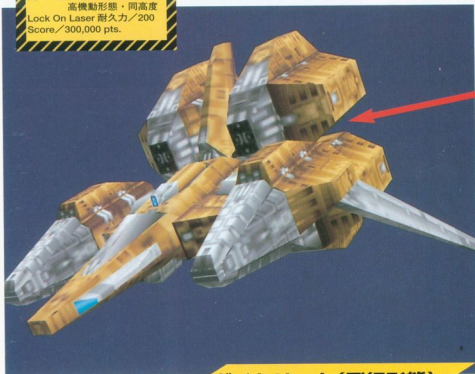
神威の槍



GENSERIC

本体

攻撃方法／各種兵器
高 度／飛行形態・低高度
高機動形態・同高度
Lock On Laser 耐久力／200
Score／300,000 pts.



ガイセリック(飛行形態)



光子魚雷放出部

攻撃方法／光子魚雷
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／破壊不可
Score／0 pts.



FRONT 1



BACK 1



SIDE 1



TOP 1



FRONT 2



BACK 2



SIDE 2



TOP 2



セシリア星系カルタゴ基地に配備された機動兵器で、基地の防衛を主任務とする。

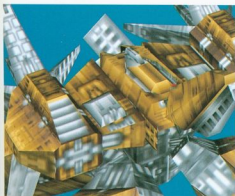
この種の兵器の殆どが、B機関によって開発された兵器システムを搭載している。

ただ、この機体は他の機動兵器と異なり、重武装を優先させたため、大気圏内での運用は開発途中で切り捨てられ、宇宙戦専用となっている。

当初の計画では変型により戦闘時における機動性が向上するはずであったが、変型機構自体の欠陥により期待通りの機動性を得るには至らなかった。開発中に得られたデータは後の大型機動兵器の開発に活用されることになる。



守護者



アーム部大型レーザー砲

攻撃方法／大型レーザー
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／60
Score／10,000 pts.

左右のアームに1門づつあり、カバーを開いて大型レーザーを発射します。



300mm機銃

攻撃方法／通常弾、青い粒子弾
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／破壊不可
Score／0 pts.

本体上部の中央にあり、通常弾を機つかのパターンで撃ちます。

ATTACK.1



ATTACK.2



ATTACK.3



ビーム砲

攻撃方法／レーザー
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／破壊不可
Score／0 pts.

本体上部の中央にあり、直線レーザーを発射します。



脚部誘導レーザー発射口

攻撃方法／誘導レーザー
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／20
Score／3,000 pts.

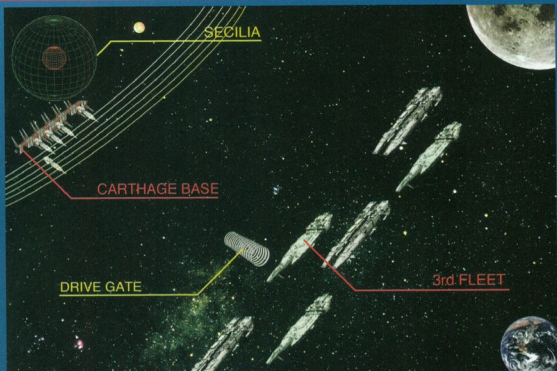
カバーを開いて、誘導レーザーを発射します。



ガイセリック(高機動形態)

STAGE 4~5

OPERATION RAYSTORM



STAGE 4

August 5, 2219
3RD FLEET
EARTH ORBIT

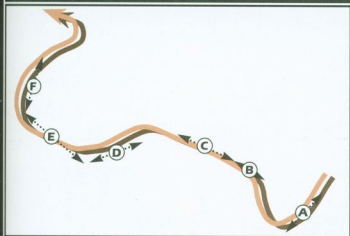


STAGE 5

August 6, 2219
CARTHAGE BASE
SECILIA ORBIT



STAGE 4 August 5, 2219 3RD FLEET EARTH ORBIT



このステージから舞台は宇宙へと変わるのだが、このステージは様ざにおいて、もっとも重要なステージとなる。このステージをパッチリ決めることが出来れば、400万点近く稼ぐことができるぞ（ステージクリアボーナスまで含めて）。

STAGE 4-A-area 8 Lock - Point 1

まず最初にミサイル戦艦が出現するので、すぐにミサイルの発射口にロックがかからないように発射口の前方にロックのサイトを合わせよう。発射口からミサイルが飛んできたなら、ミサイル5個にロックをかけて、発射口3箇所にもロックをかけてレーザーを発射だ。こまめでノーミスできていればミサイルは8個発射されるので、ロックをかけた数をしっかりと音で確認し、5個以上ロックをかけないようにしよう。

STAGE 4-A-area 8 Lock - Point 2

次に、ミサイル戦艦の本体にロックを1回かけ、残ったミサイルの発射口1箇所にもロックをかける。しばらくすると戦艦機が左下から4機、右から2機でくるので、左下からくるやつからロックをかけていき、右からくる2機にロックをかけたならレーザーを発射しよう。

Point 1 ミサイルにロックをかけすぎないようにしよう。



Point 2 ステージが始まったらすぐに前にいき、



Point 3 ちょっと下に動き、ミサイルの発射口3箇所にもロックをかけレーザーを発射。



STAGE 4-A-area 8 Lock - Point 3

Point 2 ミサイル戦艦に2回ロックをかけるのがポイント。



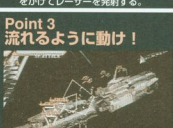
Point 3 左下からくる戦艦機×4にロックをかけ、



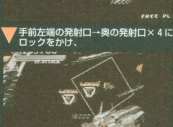
Point 3 流れるように動け！



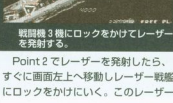
Point 2 Point 2でレーザーを発射したら、すぐに画面左上へ移動レーザー戦艦にロックをかける。このレーザー



Point 3 次にこの戦艦に3回ロックをかけ、この場所で待機。



Point 3 すると戦艦機が4機くるので、こいつらにロックをかけてレーザーを発射だ。



戦艦には5箇所ロックをかけるのだが、ロックをかける場所は写真を参考に。無駄な動きをして余計な所にロックがかからないように気を付けよう。

戦艦にロックをかけ、そのまま右に動いていき低高度にいる戦艦機3機にロックをかけてレーザーを発射しよう。

STAGE 4-A-area 8 Lock - Point 4

Point 3でレーザーを発射したあと、そのまま右に動いていき、低高度に戦艦がいるので、こいつに1回だけロックをかけ、さらに右へと動いていこう。ちなみに、この戦艦にロックをかけるときは、一瞬自機の動きを止めないとロックがかからない（Point 3で撃ったレーザーが回復しない為）ので注意しよう。

右に動いていき、再び低高度に戦艦がいるので、こいつには3回ロックをかけ、そこで待機してしよう。

そうすると、戦艦機が4機でくるので、この4機にロックをかけたならレーザーを発射しよう。

Point 4 一瞬自機の動きを止めるのが重要だ。



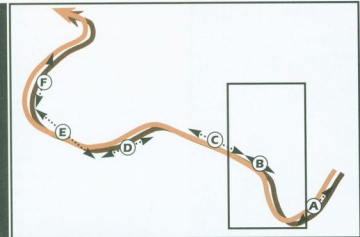
Point 3 次にこの戦艦に3回ロックをかけ、この場所で待機。



Point 3 すると戦艦機が4機くるので、こいつらにロックをかけてレーザーを発射だ。



すると戦艦機が4機くるので、こいつらにロックをかけてレーザーを発射だ。



STAGE 4-B-area 集中ロック - Point 1

画面内にているパワーアップを回収したら、自機を画面中央あたりに移動させ、このあとにでてくるホーミングミサイルを撃つ中型機（以下中型機）に備えよう。中型機がでたら、低高度の戦艦にロックをかけないように中型機に集中ロックをかける。

Point 1 ホーミングミサイルは1発6,400pts.だ。



▼ 中型機に集中ロックをかけ、



▼ 自機を右に移動させ、



ホーミングミサイルを撃てたらレーザーを発射。

集中ロックをかけたあと自機を右に移動させ、中型機が何発かホーミングミサイルを撃ったらレーザーを発射しよう。レーザーを発射するタイミングは、最初のホーミングミサイルが自機に狙いを定める直前くらいがいい。

STAGE 4-B-area Bomber - Point 2

Point 2 ボンバーはタイミングよく使おう。



▼ 中型機がホーミングミサイルを何発か撃ったらボンバーを使おう。



▼ あとはどれだけ戦艦機を巻き込めるかだ。



巻き込めなかった戦艦機はショットで倒す。

この場所では、ボンバーを使って稼ぐ。

理由は、さきほどの中型機の撃つホーミングミサイルと、このあとにでてくるレーザー戦艦のレーザー発射口などで、ボンバーでたくさん敵を巻き込むことができるからだ。さらに、このあとにでてくる基本点が600pts.の戦艦機を何機か巻き込むことができるので、かなり稼ぐことができる。うまくいけば、ここだけで60万点近く、最低でも40万点位は稼げるぞ。

さて、それではどのタイミングでボンバーを使うかが、基本的には、先ほどの場所でも集中ロックをかけた中型機にレーザーを発射したタイミングと同じ感覚でボンバーを使うといい。ここでは、いかにホーミングミサイルなどで倍率を稼ぎ、どれだけ戦艦機を巻き込めるかがポイントとなるので、ボンバーを使うタイミングは早すぎても遅すぎてもダメだ。早すぎるとあまり戦艦機を巻き込めなくなるし、遅すぎるとホーミングミサイルが何発か逃げてしまい戦艦機にかかる倍率が低くなってしまいうからね。

ボンバーを使ったあと、巻き込みきれなかった戦艦機は自機を左へ移動させながらショットで撃とう。

STAGE 4-B-area 8 Lock - Point 3

戦艦機を撃ちながら画面左上よりミサイル戦艦がでてくる。

このミサイル戦艦は、すぐに画面下に逃げてしまうためミサイル発射口で64,000pts.を取ることはできない。

そこで、ここはミサイル戦艦の本体と発射口に5、6回かけ、あとは戦艦の撃てくるミサイルに残ったロックをかけてレーザーを発射しよう。

ここはあまりパターンにならないが、ミサイルの19,200pts.と38,000pts.が取ればいいだろう。

STAGE 4-C-area 集中ロック - Point 1

さて、Bareaを抜けると、再び中型機が出現するので、すぐに集中ロックをかけに行こう。中型機が同高度まで上昇したら、ショットを撃ち込んである程度ダメージを与えておき、レーザーを撃ったら破壊できるようにしておこう。

レーザーを撃つタイミングは、1機目の中型機のとくと同じでOKだ。レーザーを撃って中型機を破壊したら、自機を左へと移動させよう。

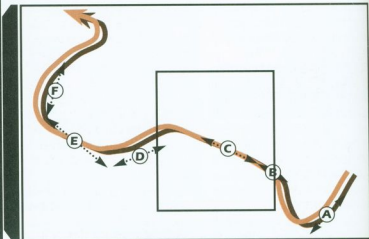
Point 3 あまりパターンにはならないが



▼ 本体と発射口にロックをかけてい、



あとは気合いでミサイルにロックをかけていく。





Point 1 撃ち込み重要



▼ショットを撃ち込む時間は、1〜2秒位で十分だ。



ホーミングミサイルを撃ってきたところからレーザーを発射した。

Point 2 弾や体当たりを怖れるな



▼まずこの戦艦にロックをかけ、



▼次にこの戦艦にロックをかける。



あとに戦艦機2機にロックをかけてレーザーを発射する。

面下のほうで自機と同高度になるため、かなり危険。これを防ぐためにも、このPointに入ったらすぐに右上に移動し、ミサイル戦艦のミサイル発射口を破壊しに行くところ。

また、この時に赤い戦艦機をしっかりとショットで倒し、パワーアップ緑を出しておこう。

さきほどの戦艦が画面外に流れていくと、戦艦機5機が画面左より右上に移動しながら機雷をバラまいて行く。

ここは、戦艦機は相手にせず、戦艦機のバラまいた機雷にロックをかけていき、機雷を8個ロックしたらレーザーを発射しよう。機雷は基本点が100pts.なので、8個目にロックをかけたやつは12,800pts.も入るぞ。

ただし、機雷が爆発してしまったり、当然点数は入らないので、機雷を爆発させないようにしよう。ちなみに、機雷はばらまかれてから一定時間たつと爆発するぞ。

それから、先ほどだしたパワーアップ緑は、この機雷を撃っているときに回収しておこう。

このあと画面左にレーザー戦艦がで

Point 3 下から来るミサイルに要注意。



▼ミサイルの発射口にロックをかけ、レーザーを発射。



▼ミサイルにあたらないように気を付けよう。



▼このあとすぐに戦艦機が出てくるのでに機雷をバラまかせて。



機雷にロックをかけていく。

てくるので、機雷の爆風が収まるのを待ってから自機を左に移動させよう。

STAGE 4-C-area 8 Lock - Point 4

ここはレーザー戦艦のレーザー発射口すべてにロックをかけてレーザーを発射する。戦艦の撃ってくるレーザーは、写真の位置でかわそう。

もし、レーザー戦艦にロックをかける前に低高度の戦艦にロックがかかってしまっても、そのままレーザー戦艦の発射口にロックをかけにいこう。下手にレーザーを撃てしまうと、発射口にロックをかけるときにレーザーが回復せず、大損してしまうぞ。

Point 4 戦艦のレーザーは中央でよける



▼レーザー戦艦のレーザー発射口にロックをかけていき、



この位置でレーザーをよける。

STAGE 4-C-area 8 Lock - Point 2

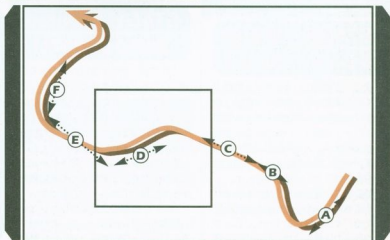
左に移動すると、低高度に戦艦が2隻いるので、こいつらに3回ずつ、計8回ロックをかけよう。ちなみに、画面右を流れてくるレーザー戦艦は無視しておこう。

このあとに、画面の左右から戦艦機が何機かでてくるので、自機を画面左の方に移動させ、こいつらのうち2機にロックをかけてレーザーを発射だ。

この戦艦機は、出現パターンが特に決まっておらず、攻撃自体もかなりいやらしいので、慣れていないとかなりロックがかかすらいと思う。しかし、ロックをかける数は2機だけでいいし、これをちゃんと決めれば32,000pts.と84,000pts.入るので、必ずやろう。なお、弾や体当たりをびびって、戦艦機にロックをかける前にレーザーを発射しないように注意しよう。

STAGE 4-C-area 8 Lock - Point 3

この場所は、ミサイル戦艦や戦艦機5機が出現するのだが、スクロールの流れが速いため、R-GRAY 1のレーザーではロックをかけてもレーザーが弾する前に画面外に逃げられてしまうため点数が入らない。このミサイル戦艦は画面外に消えてもミサイルを撃ってくるので注意しよう。特に画面外から発射されてくるミサイルは、画



STAGE 4-D-area Point 1

レーザー戦艦のレーザーをよけたら、少し左上に移動し低高度にいる戦艦にロックを3回かける。

そのあとで戦艦機が4機出現するので、この4機を左から順にロックをかけていき4機すべてをロックしたらレーザーを发射しよう。

Point 1 戦艦機に素早くロックをかけよう。



▼まずはこの低高度の戦艦にロックを3回かけ。



▼上昇してくる戦艦機を左から順にロックしてい。



右側のやつまでロックをかけたならレーザーを发射しよう。

STAGE 4-D-area 8 Lock - Point 2

次に、画面右にいるミサイル戦艦の近くの低高度にいる戦艦に3回ロックをかけ、ミサイル戦艦のミサイル発射口にロックをかけるにいう。ロックをかけるときは、上の発射口（自分から見て）2つ、下の発射口2つの順にロックをかけるというだろう。

ここでは、発射口からでてくるミサイルにも何発かロックがかかってしまうため、4つの発射口すべてにロックをかけるのは難しいが、ロックの7発

目と8発目を発射口にかけることができれば十分だろう。

Point 2 最後に発射口をロックすることが重要。



▼この低高度にいる戦艦にロックを3回かけてお。



ミサイル戦艦の発射口にロックをかける。

STAGE 4-D-area 8 Lock - Point 3

Point 2でレーザーを发射したころに、戦艦機4機が自機と同高度まで上昇してきているはず。ここでは、まず4機のうちの2機にロックをかける。戦艦機の撃ってくる弾は、自機を狙っているためちょっとずつ左に動いてかわすといい。

戦艦機2機をロックするころ、あらたに戦艦機4機が上昇してくるので、こいつらを左から順にロックしていこう。あとは、そのまま右に移動してい、ミサイル戦艦の発射したミサイルを2発ロックしてレーザーを发射しよう。

STAGE 4-E-area 集中ロック - Point 1

ここでは、また中型機が登場するので、いつもどおり集中ロックをしよう。ここは、素早くロックをかけないと、このあとにでてくる戦艦機にロックがかかってしまうので気を付けよう。

集中ロックをしたら、右下から左上に移動しながら上昇してくる戦艦機を少し左に動いてショットで撃とう。

次に、中型機の正面に移動しショットを撃ち込みながらレーザーを发射する。レーザー发射後は、少し右に動い

Point 3 素早く切り返せるかが重要だ。



▼戦艦機を右から順に2機ロックし。



▼あらたに上昇してくる戦艦機4機をロックする。



あとはミサイル2発にロックをかけてレーザーを发射。

て、画面左下から右上に移動しながら上昇してくる戦艦機3機をショットで撃とう。

STAGE 4-E-area 8 Lock - Point 2

Point 1を抜けたとすぐにレーザー戦艦のレーザーがくるので、写真の位置で避けてい。

Point 1 戦艦機はショットで倒せ。



▼中型機の出現と同時にロックを付けてい。



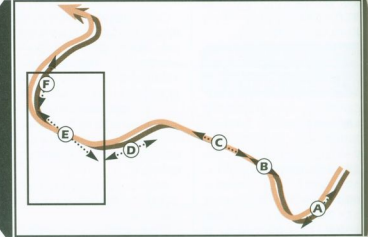
▼集中ロックをかけたなら、少し左に動き戦艦機をショットで撃とう。



▼次に中型機の正面にいきショットを撃ち込みながらレーザーを发射



あとは、少し右に動いて戦艦機をショットで撃てばいい。



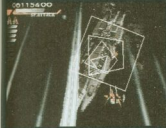


避けたあと、戦艦のレーザー発射口にロックをかけるのだが、ロックをかけにいくのが早すぎると、この戦艦の影に低高度の戦艦にロックがかかってしまうので、ちょっと間をおいてから右へ左へ順にロックをかけにいき、レーザーを発射しよう。

Point 2 ロックをかけにいくのは、一瞬待ってからだ。



▼レーザー戦艦のレーザーをこの位置で通けらる



▼少し間をおいてから、右側の4つにロックをかけ、



次に左側の4つにロックをかけレーザーを発射。

STAGE 4-E-area 8 Lock - Point 3

ここは、まず低高度の戦艦にロックを3回かける。このあとに戦艦機が5機でてくるので、左から順番にロックをかけていこう。5機すべてにロックをかけたらレーザーを発射だ。レーザー発射後は、このあとにくるレーザー戦艦のレーザーを避けるため、画面中央へ切り返そう。

ここは、戦艦機にかなり弾を撃たれるため結構キツイ（特に最後の切り返す所）。ちょっとでもパイと思ったら、戦艦機をショットで撃ってしまってもいいだろう。

Point 3 安定するならショットで撃った方がいいぞ。



▼まず、この低高度の戦艦に3回ロックする。



▼次に5機でてくる戦艦機を左から順にロックしていく。



右端の奴をロックしたら、左に切り返しながらレーザーを発射しよう。

STAGE 4-E-area 8 Lock - Point 4

ここは、レーザー戦艦のハッチすべてにロックをかけてレーザーを発射するだけだ。ロックをかけるときは左右にこきざみに動いてロックをかけていくといいぞ。撃つてくるレーザーをちゃんとかわしていれば、あまり問題はないだろう。

STAGE 4-E-area 8 Lock - Point 5

Point 4を抜けたら、左上に低高度の戦艦が見えると思うので、まずはここにロックを3回かけよう。

次に戦艦機が5機でてくるので、こいつらを左から順にロックしていき、右端の奴までロックをしたらレーザーを発射しよう。

レーザー発射後は、戦艦機の撃つ弾を避けつつ自機を少し左へ移動させよう。

Point 4 レーザーをよければ特に問題はない



▼まずこの位置で戦艦のレーザーをかわし、



▼左右に小刻みに動いてロックをかけていく。



すべてのハッチにロックをかけたらレーザー発射。

Point 5 ここまでくれば一息つけるぞ。



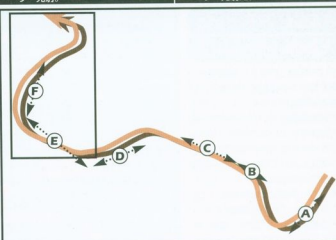
▼例によってまずはこの低高度の戦艦にロックを3回かけ、



▼戦艦機を左から順にロックしていく。



右端のやつまでロックをかけたらレーザー発射だ。



STAGE 4-F-area Bomber - Point 1

4面2回目のボンバーポイントがここ。これまでのパターン通りにやっていれば、ちゃんとゲージが溜まっているはずだ。

ここでボンバーを使う理由は、ミサイル戦艦の撃ってくるミサイルの数が

多いからだ。ここでボンバーを使うことによって、40万点~60万点近く稼くことが出来るぞ。

ボンバーを使うときは、写真の位置でミサイル戦艦のハッチが画面に見えたら使うといいだろう。タイミングがバッチリなら、1機200pts.の戦艦機も何機か巻き込めるぞ。

Point 1 2回目のボンバーポイントだ。



▼この位置、このタイミングでボンバーを使うと、



▼戦艦のミサイルをたくさん巻き込み、



さらに戦闘機まで巻き込むことができる。

STAGE 4-F-area 8 Lock - Point 2

ボンバーを使ったあと、戦闘機をショットで撃ちつつ画面左上のほうにいる低高度の戦艦×2をロックしに行こう。この戦艦はボンバーのダメージで耐久力が落ちているのだが、とりあえずロックをかけられるだけかけておこう。場合によっては、ボンバーで倒している時もある。

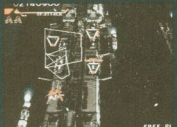
どちらにしろ残ったロックは、このあとにでるミサイル戦艦のミサイルとその発射口にかけよう。発射口からミサイルが出てくるので、発射口にロックをかけつらいとは思いますが、なんとかが32,000ptsと64,000ptsはとっておこう。

このコツとしては、すぐに発射口にかけるにいく。最初はミサイルにロックをかけていき、ロック数が少なくなってきたら発射口にロックをかけにいくといいぞ。

Point 2 64,000pts.だけでもとっておきたい。



▼場合によっては、ボンバーで戦艦が倒してしまうこともある。



▼残りのロック数が少なくなったら、発射口にロックをかけるのがいい。

STAGE 4-F-area 8 Lock - Point 3

Point 2を抜けたらすぐ右上へと移動し、画面右上の低高度の戦艦に1回だけロックをかけよう。このロックをかけるときは、戦艦の右側から左に向かってサイトを通過させれば、うまく1回だけかけられる。

あとは、Point 2と同じようにミサイル戦艦のミサイルと発射口にロックをかけていき、ロックが8箇所にかかったところでレーザーを発射しよう。ここは64,000pts.をしっかりとっておけばいいだろう。

STAGE 4-F-area 8 Lock - Point 4

4面最後のPointであるここでは、左右から来る戦闘機をショットで撃ちながら、さきほどの低高度の戦艦にロックを2回かけよう。このあと、画面左の低高度から戦闘機3機が順に出現するので、まずは自機を左方向に移動させて最初にでる3機にロックをかける。

次に、この3機にロックをかけた場所から自機を右上に移動させていき画面中央からでる戦闘機3機にロックをかけてレーザーを発射しよう。なお、この3機にロックをかけるときは、自機を左方向に移動させながらロックをかけていき、ロックをかけたあとでもそのまま左に動いていこう。そうしな

Point 3 ここも64,000pts.が欲しいところ



▼低高度の戦艦の右にサイトを合わせ、



▼左にサイトをスライドさせれば、うまく1回だけロックをかけるられる。



あとは、ミサイルと発射口へ（出来るだけ最後に）ロックをかける。

いと、最初にロックをかけた戦闘機3機がこのときに上昇してくるの、ぶつかってやられてしまうぞ。

ここでロックをかけるときは、同高度の戦闘機もいるため、ショットを撃ちばなしにしてロックをかけるようにしないと危険だぞ。

あとは、戦闘機のだしたパワーアップ（赤×1、緑×2）を回収しよう。

さて、これでボス戦となるのだが、ここでもっと点数のほうに注目してほしい。

もし、ここで700万点以下なら、「低い」といわざるを得ないだろう。いくら4面が運に大きく左右されるとはいえ、よほど大きなミスでもしない限り、ボス前で必ず700万点以上になるはずだぞ。

逆に2箇所のボンバーポイントでそれぞれ60万点近くとり、さらにFareaのミサイル戦艦の発射口をすべて32,000pts., 64,000pts.でとていれば、ボス前で750万近いスコアができることもある。

しかし、実際にはボス前で720万

Point 4 最後までバッチリときめよう。



▼さきほど利用した戦艦に2回ロックを



▼左に動いて戦闘機3機をロックしにい



▼次に画面左上からくる戦闘機3機を左に動か



あとは、戦闘機のだしたパワーアップアイテムを回収しよう。

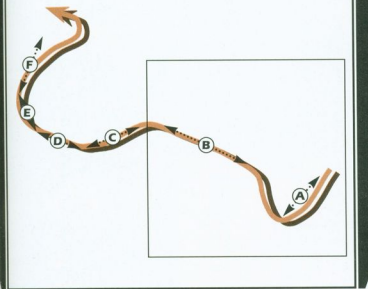
点くらいあれば十分に高いスコアといえるだろう。

ちなみに、この面のStage Scoreは、1回目のボンバーポイントで50万点、2回目のボンバーポイントで40万点入ったものとし、ミサイル戦艦の発射口はすべて32,000pts., 64,000pts.でとったものとする。

STAGE 4 - R-GRAY 1	
Stage Score:	2,500,000pts
Enemy Destroyed	90%
Lock-On ShootDown	70%
Bonus Score:	315,000pts



STAGE 4 August 5, 2219 3RD FLEET EARTH ORBIT



STAGE 4 -A-area

低空に戦艦が多数出現し、500pts.のザコがポイント1、2あわせて計13機出現する。このザコをいかに最後のロックで破壊するかが問題になるのだ。基本的にAareaでは敵の攻撃がなく、ロックに集中してプレイができる場面である。それでは、どのようにクリアしていくのか? パターンを紹介していく。

STAGE 4-A-area 16Lock - Point 2

16Lock Point 1

Aareaポイント1では、ミサイル戦艦が1隻に機雷を放出するザコが左から4機、右から2機で計6機出現する。各得点は次の通り、ザコが500pts.、ミサイルが300pts.、ミサイル戦艦のミサイル発射口が各500pts.で計4ついている。

はじめにロックする順番を説明すると、右上前方低空にミサイル戦艦が出現してミサイルを発射するので、まず発射

されたミサイルすべてにロックする。それからミサイル戦艦の発射口4つに続けてロック。で、左後方低空からザコが4機、右方向から2機出現する。この順で全機ロックすればロック数はちょうど計16になるのだ。

では、具体的なパターンを説明していく。

4面スタート時、まずミサイルにロックをするのだが、ミサイルは微妙なランクで発射数が異なり、4面までノーミスでできていてもミサイルが最低5発から7発と数に差ができてしまう。ポイント1で確実に出現するザコ、ミサイル戦艦ミサイル発射口のロック数は全部で10点となっている。つまり、16発にするには、はじめのミサイルで6発ロックしなくてはならないのだ。ミサイルの数を数えながらロックするのは無理なので、ここは出現したミサイルすべてにロックすればいいだろう。

ミサイルにロックをすることで、ミサイルは一度画面外(上部)へ消える。そうしたら、今度はミサイル戦艦発射口すべてにロックしよう。で、前方からミサイルが同高度で出現しはじめるので、ここでレーザーを撃つ。レーザーを撃つと

イミングが早いと思うかもしれないが、ミサイル戦艦がかなり低空にいるためにレーザーの持続時間が長くなっているで問題はない。

これだけで 550,000pts.も!?



一番はじめにミサイルを6~7発ロックして...



低空のミサイル発射口に4つロックする。



で、ミサイルが画面内に入ってきたらレーザーを発射。



そのまま画面下へ自機を位置すると、左後方からザコが4機出現するので、続けてロック。



で、最後右から出現するザコに2機にロックすれば128,000pts.をゲットだ。

レーザーがミサイル発射口を破壊しているころ、今度は左後方低空からザコ

が4機出現するので、ロックしよう。説明した通りにレーザーを撃てていけば、タイミング良くその位置にザコが移動してくるので動きやすいロックができ、そのまま次の右方向から出現するザコ2機にもロックすることができるのだ。この最後のザコ2機でロック数が16になり、128,000pts.獲得することができるはず。これでポイントAは終了だ。

注意点ははじめの部分になり、ミサイル発射口には絶対にはじめロックしないようにすること。発射口にロックしてからミサイルにロックしてレーザーを撃っても、レーザーが低空から同高度まで帰ってくるのに時間がかかるので、300pts.のミサイルを破壊することができない。それに単純に500pts.の発射口を先に破壊してしまうため、かなりの点数を損してしまうのだ。

説明した通りの順番でロックして破壊していれば6発目まで300pts.、それ以降は500pts.なので合計555,900pts.が獲得できるはずだぞ。

16Lock Point 2

2つ目のポイントで出現する敵は、レーザー戦艦が1隻にザコが7機だ。出現数だけを考えるとロック数は15しかないが、ちょっとしたコツで簡単に16にすることができてしまう。

出現順はレーザー戦艦と前方からザコが3機ほぼ同時に出現し、つぎに左方向からザコが4機出現する。この場面では画面が横にスクロールし始めるので、かなり敵の移動スピードも早くなっているのを忘れないようにしてほしい。

ポイント1が終了したら、すかさず画面中央やや左低空にレーザー戦艦が出現する。このレーザー戦艦は8ある発射口からレーザー攻撃をしてくるが、画面が(ステージ上)右方向へと移動しているため絶対にレーザー攻撃で死ぬことはないのだから安心だ。だが、その分レーザー戦艦のレーザー発射口にロックするのが難しく、ポイント1で多少でも遅れてしまうと間に合わない場合が出てくるので注意。

レーザー発射口にロックしたら、すぐにレーザーを。理由は先程から述べている通り、スクロールが早くなっているからだ。で、8発すべてにロックし、前方から降りてくるザコ3機にそのままロックするので、ここまでは問題ないと思う。

問題はつぎの場面。レーザー発射口×8、ザコ×3機にロックすると、つぎの左方向から出現するザコまでちょっと時間ができる。

ここでは、右上方向低空から戦艦がかなりの数出現する。この戦艦に1発ロックをして時間を稼ぎ、左方向から出現するザコにロックするのだ。ロックをしなくてはならない低空に在る戦艦の具体的な位置は、ほぼ画面中央に現れる少し大きめの戦艦だ。レーザー発射口とザコにロックしたら、自機を右に移動して、戦艦の上を横切る感じで1発ロックする。基本的にその場を動かなくても戦艦にロックすることができ、戦艦ロック後にザコをロックしなくてもいいので、自機を右方向に移動させないと時間に遅れてしまうことが多い。ここは、自分の動きにあわせて慣れるのが一番お薦めだ。

1発ロックを捨てるのがコツ!



▼ポイント1を終了後、画面中央にレーザー戦艦が出現する。このレーザー発射口にロックし、レーザーを発射。



▼で、そのまま前方低空の3機にロックをつなげる。



▼ここが戦艦点。右方向から出現するこの戦艦に1発ロックするのだ。



で、低空の戦艦にロックしないうちに最後のザコ4機を破壊すれば16発終了。

これでポイント2は終了。得点もポイント1と同じくらいで、合計496,700pts.稼ぐことができるのだ。基本的に4面がスタートしてから、ほんの瞬きの出来事なので練習しなないと難しいかもしれない。だが、Aareaだけで約100万点獲得することができるので、必ずできるようにしておこう。

Aareaの注意点が2つ。ポイント1のときにミサイルが7発発射された場合、できることはポイント2の部分にその分ザコが1機割込んでくる。この場合は仕方がないので、素直にポイント2の部分で破壊しよう。

もう1つはポイント2の部分で、低空に在る戦艦に1発ロックすることだ。ここでは戦艦が数隻出現するので、絶対に1隻以外はロックしないこと。

ロックしてしまうとレーザーが追いつき癖でこない。点数も損をするが、その前にザコを破壊することすらできない場合があるぞ。

STAGE 4 -B-area

高速移動のレーザー戦艦、ミサイル戦艦が多数出現し、攻撃もここから厳しくなっていく。このBareaでは、ボンバーを使った稼ぎかた、敵の誘導の仕方などちょっと変わった攻略を紹介していく。

STAGE 4-B-area 16Lock - Point 3

16Lock Point 1

Aareaの画面スクロールが終わると、前方から中型機が出現する。ここが4面始まって、一番最初のボンバー地帯となる。

ここで出現する敵は、中型機が1機、レーザー戦艦が1隻、ザコ(500pts.)が8機と意外に出現数は少ない。だが、あるタイミングでボンバーを使うと、かなり稼ぐことができるのだ。

Aareaが終わると、赤アイテムが2個浮遊していて、低空には無数の戦艦が群れている。で、ここで重要なのは、その内6戦艦を1隻破壊することだ。中型機が出現し、ボンバーを使うまでにその戦艦が残っていると、発射したレーザーが低空までいってしまい、戻ってくるのに時間がかかるから。ここでは、中型機が前方から出現して同高度になったとき、邪魔になる位置、具体的に言うと写真Aの位置になるが、低空のミサイル戦艦で一番下の右側にいるやつがそうだ。この戦艦をできるだけ早く破壊する。

赤アイテムを2個回収して戦艦を破

写真1 後で邪魔なら今倒せ!



▼おぼろげの場面に備え、赤アイテムを回収して……



この戦艦にロックして破壊しよう。超重要だ!

壊したあと、中型機にある程度ロックしてレーザーを発射し、中型機が発射するミサイルにロックしよう。中型機が発射するミサイルはランクで異なるが、ノーマス時なら最高10発発射してくる。中型機に6発ロックしてミサイルにロックするのがベストだぞ。

BOMBER Point

中型機が1回ミサイルを発射すると、つぎの場面でボンバー地帯となる。つぎの場面で右前方から高速移動のレーザー戦艦が出現し、中型機が2回目のミサイルを発射する。さらにちょっとすると、ザコが8機左右から現れるのだ。ここでボンバーを使うと稼げる得点は最高600,000pts.前後となり、この得点は微妙なタイミングで100,000pts.を割るときもある。

具体的なタイミングについても、レーザー戦艦の先端が出現したときにボンバーを使えばいいだけなので、いろいろとタイミング以外のコツ、ランダム要素があるのだ。

コツとしては、はじめの中型機をレーザー戦艦のほうに誘導し、そこでミサイルを発射するようにしないといけない。中型機の誘導が簡単で、1回目のミサイル攻撃が終わったときに、中型機の縦のラインより自機が右にいればいいだけだ。これで簡単に中型機をレーザー戦艦が出現する位置に移動させることができる。で、中型機が2回目のミサイルを発射したと同時にレーザー戦艦が出現するのでボンバーを使う。これがコツである。

誘導重要



▼ボンバー地帯前の中型機は1回目のミサイル攻撃でちゃんと稼ぎ……



▼中型機の右ラインに自機を置く。



すると、中型機はこの通りに移動してくれるのだ。ボンバーポイントにつき重要な点だ。

ボンバーを使うと、なぜ600,000pts.近くの点数が入るかという点、敵の出現順序が関係している。ボンバーの倍率はロック倍率に対し小刻みに上昇いき、2.8倍以降から2.5倍と減る。だからボンバーを使った場合、できるだけ多くの敵が必要となり、なおかつ最後のほうで点数が高い敵を破壊しなくてはならないのだ。

この条件がBarea - Point 1で当てはまるのだ。はじめ、100pts.のミサイルが10発にレーザー戦艦の砲台が8個ある。これでボンバー倍率が9.6倍になり、それ以降はザコ(500pts.)を数機破壊するのだ。ちなみに、最後にザコを4機破壊したときの目安となる合計得点は428,000pts.だ。

この場面のランダム要素とは、最後のザコをどれだけ破壊できるかが1つあるが、もっと重要なのはボンバーの番位置である。弾弾位置が悪いと、ボンバーに当たっていても破壊できないときがあり、最悪だと破壊する順番がめちゃくちゃになってしまうのだ。これが理由で倍率が下がり、破壊順が毎回違うので100,000pts.以下のときがたまにあるというわけだ。



Bomber Point ザコに折って 600,000pts.!!



▼Bareaでのボンバーを使うタイミングは、この瞬間。ミサイル戦艦に注目。

で、ボンバーを使うとこんな感じで点数が入る。あと500ptsのザコ出現に祈るのだ。

16Lock Point 2

ポイント1のボンバー地帯を抜けたら、と左右からボンバーで破壊されながら、ミサイルが数機と左前方からミサイル戦艦が高速で出現する。この部分ではあまり無理をしないで、できるだけ多くのロックをかけるようにして抜けよう。この場面が終えると、ちょうどポイント2になる。

ポイント2では、再び中型機が中央前から出現し、ミサイルを2回発射していく。ここは、左方向低空にレーザー戦艦（攻撃はしてこない）が1隻いるので、まず戦艦にロックしてレーザーを発射するのだ。耐久力は3発なので、ちゃんと確認してロックするようにしよう。で、つぎにレーザーが画面内にいるうちに中型機にロックする。すると、ちょうど中型機がミサイルを発射しはじめて、100ptsのミサイルを全部破壊することからで25,600ptsを獲得できるのだ。これで1回目のミサイル攻撃が終了。

2回目のミサイル攻撃は、中型機を左に誘導してやらなくてはならない。画面右方向には前方から高速でレーザー戦艦が出現し、そこで中型機を右に移動させてしまおうと、ミサイルにロックすることができず、得点を損ってしまう。そのほかにもミサイルを逃したとき、そのミサイルは画面外から自機を狙ってほとんど直から飛んでくるため、非常に危険な状況になってしまう。

これは1回目のミサイル攻撃のときに、中型機の左より自機を置き、中型機を左方向に誘導するのがパターン2

16ロックの性能をいかして…



▼2回目の中型機は、はじめ左空にいる戦艦に3発ロックしてレーザーを発射。

▼で、即中機に重なってミサイルにロックする。このとき中機艦のやや左ラインにいるのがコツになる。



▼すると中型機は左に移動してくるからここでロックして少し待ち…



▼5発くらいロックをしたらレーザーを発射する。2回目のミサイル攻撃はショットを撃つのがポイントだ。



で、うまくいくとこんな感じでミサイルと中型機を破壊できるのだ。要領は、

に良いだらう。で、実際2回目のミサイル攻撃で中型機を左方向に移動させてあとが、このときは中型機が左に移動したのを確認したら即ロックし始めて、だいたい100ptsが5発くらいでレ

ザーを発射する。このときショットも一緒に撃ちはじめのこのコツだ。で、10発発射されるミサイルに続けてロックする。ミサイルをすべて破壊しようとしてレーザーを撃つと得点が低くなってしまふ。多少早めにレーザーを発射して、何発か逃してもいいから高得点を狙ったほうがいいぞ。これで、中型機の2回目のミサイル攻撃は終了。このパターン通りにやれば、2回目のミサイルをレーザーで破壊するのと同じに中型機も破壊できる。ポイント2の注意点が、1回目のミサイルが発射されるとき、できるだけ早く低空の戦艦にロックすることが重要になる。



中型機が右にいったら「これ最悪す。ハイ」

あと、2回目のミサイル攻撃で中型機を左に誘導したとき、中型機のほんのちょっと上低空にミサイル戦艦が1隻いる。ミサイルに意識しすぎると、知らないうちに低空の戦艦にロックしてしまい、ミサイルを破壊できなくなる場合があるので注意しよう。

16Lock Point 3

2回目の中型機を越えると、右前方から高速でミサイル戦艦、それと同時に左右からザコ（500pts.）が8機出現する。で、画面全体が左方向へスクロールし始め、後方からザコが5機上昇してくるのだ。ここがポイント3地点になる。

はじめ、左方向低空に低速移動の戦艦が3隻いる。まずこの戦艦1隻に3発ロックをしてレーザーを発射し、続けて隣にいる戦艦もう1隻にロックする。これでロック数が計6発になる。で、2隻の戦艦にロックしたら右前方から現れるミサイル戦艦ミサイル発射口にロックするのだ。

はじめに、なぜミサイル発射口に2発しかロックしないか説明しよう。このミサイル戦艦が出現するときは、画面全体のスクロールが左方向へと流れ高速移動になってしまい、戦艦自体の速度も上がってしまうからだ。だから、たくさんロックをしたくても、つづき続けることができないのである。

で、このミサイル発射口にロックす

るときザコが左右から8機出現するが、このザコはロック数としては考えないほうがいい。ここではミサイル戦艦から発射されたミサイルにできるだけロックをかけるようにして、その後出現するザコまでレーザーを引っ張るのだ。ただ、ミサイルにロックを多くかけても、ミサイルにはレーザーが届かず点数も入らない。しかし、これがあるくらいは、後方から上昇してくるザコに最低1機～2機、多くて3機にロックをかけることができ、96,000pts.、128,000pts.を獲得することができる。

こちらのほうがミサイルで点数を組

テクニックとタイミングで勝負!



▼中型機を破壊したあと、低空にいる戦艦にまずロックしてレーザーを発射。



▼で、そのままの低空戦艦にもロックを3発かける。



▼戦艦にロックしたら、右へ移動してミサイル発射口をロック。ここで一気にミサイルをロックできるのがポイントだ。



余ったロックは最後後方から上昇してくるザコにかけて96,000pts.、128,000pts.を獲得する。

うよりも、簡単に尚且つ確実に高得点を獲得することができるのだ。

この部分の注意点としては途中まで述べたが、ミサイル戦艦発射口をロックするときに出現するザコ 8 機を完全に無視することだ。このザコにかまってしまうと、そのときの発射口ロックも遅れるし、必然的に最後上昇してくるザコにもロックができなくなってしまうからだ。

これです、16 ロックポイント 3 は終了する。

このポイント 3 では、最後の上昇ザコで 128,000pts. を取ったとき、たいてい 2 機 ~ 3 機余るはずだ。この余ったザコは、上昇後に機雷を放出して画面外へ逃げていく。最後にこの機雷をロックして爆くのも、ポイント的に忘れてはいけない部分。これをやることによって、後にボンバーを使って爆くためのボンバーゲージを溜めることができる重要な作業でもあるので覚えておこう。

STAGE 4 - C-area

まず、レーザー戦艦が現れ、300pts. のザコが 8 機に 200pts. のザコが 2 機、そして 500pts. のミサイル戦艦が 4 つ出現するミサイル戦艦が出現する Carea。この数の敵をどう破壊していくかが問題になる。やり方次第では、300,000pts. 以上獲得することもできるのだ。

STAGE 4-C-area 16 Lock - Point 1

16 Lock Point 1

Carea スタート時、レーザー戦艦が前方中央から低空に横向きで出現する。ここが、まず第 1 難関になる。基本的にレーザー戦艦はレーザー発射口にロックして破壊し、レーザー戦艦は避けたいだけだが、そのレーザーの間は非常に狭く、避けるのが難しい。

このレーザーは、レーザー戦艦の中央が比較的安定で、レーザーが発射されたとき瞬間の位置を確認すれば、さらに避けるのが楽になる。



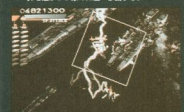
レーザー戦艦を破壊すると、画面左后方から 300pts. ザコが 4 機出現し、再度同じように後方からザコが 4 機出現する。

ここは、右から 1 回目のザコをロックして、弾を左に移動しつつ避ける。で、同じく 4 機ザコが出現したと同時に 1 回目のザコが画面上部へと逃げはじめ

るので、レーザーを発射する。つぎに、そのまま 2 回目のザコに左からゆっくりとロックして破壊していくのだ。

この場面で、右前方から低空にミサイル戦艦が 1 隻と中央前方からザコ (200pts.) が 4 機出現する。で、このザコの右側 2 機にロックして、先程発射したレーザーをつなげ、右方向低空にいるミサイル戦艦ミサイル発射口 4 つにロックするのだ。

最後のミサイル発射口にロックするとき、ロック数がザコ × 4 → ザコ × 4 → ザコ × 2 で計 10 発になる。つまり、この状態でミサイル発射口すべてにロックしても 14 発になり、発射口で



80,000pts. までしか最高ロックすることができないのだ。だから、最後のミサイル発射口にロックするときは、発射口から発射したミサイルに 2 つロックしてから発射口をロックし、ロック数を 16 にしてから破壊するのがベストになる。

この通りにロックして破壊したときに獲得できる点数は、ザコ 300pts. × 8 機に 200pts. × 2 機、ミサイル 300pts. × 2 発、発射口 500pts. × 4 で合計 474,700pts. 獲得できるのだ。

このポイントでの注意点は最後の部分になる。発射口にロックするとき、残ロック数が 4 発分あるのが理想になるが、4 発にするにはミサイル発射口から発射されるミサイルに 2 発だけロックしてはいけないのだ。このミサイルは、戦艦から 5 ~ 6 発発射されているために 2 発だけロックするというのは非常に難しい。だから、ここは結構アバウトなロックになってもしがたない。

この部分の注意点はもう 1 つ。ミサイルにロックするときだが、ミサイル戦艦の低空に突如とも 1 隻戦艦がいて、発射口にロックしようとする和低空の戦艦にもロックしてしまう場合がある。ここは、ミサイル発射口のちよっと低空に戦艦がいるので、下のほうから発射口にロックしにいくといいだろう。

STAGE 4 - D-area BOMBER Point

BOMBER Point

4 面 2 回目のボンバー地帯になるのが、この Darea だ。この場面では、中央同高度から中型戦艦 1 機と、その低空にはレーザー戦艦が出現する。また、ほとんど同時に左右後方からザコ (300pts.) が 3 機ずつ出現する。この場面でボンバーを使い、爆くことができる。

はじめに問題点を説明しておくが、この 2 回目のボンバー地帯は 1 回目のボンバー地帯からそんなに距離が離れていない。ゆえに Darea のボンバー地帯でボンバーゲージをためるのは極めて難しく、今まで area 別に説明した通りにやっても、ぎりぎりゲージが溜る程度なのである。

だから、ここまでの area でミスってしまったら勿論、ほんの少しのことで溜めることができないのだ。これをまず頭に入れておいてほしい。

では、この area までにボンバーゲージが溜ったときのボンバーの使い方、タイミングを説明していこう。



右のミサイルに襲つてロックして発射口を破壊する。低空の戦艦にロックしないようにね。



Careaを終えたあたと、中型機と低空にレーザ戦艦が出現するが、その前に右低空にはCareaが発射口の上下に位置していた戦艦が残っている。まず、この戦艦に3発ロックをするのだ。で、中型機が現れ、後方ですらザコが3機、左から3機出現する。

で、低空の戦艦にロックしたら出現する中型機、ザコにロックしないように、中型機の正面にまわり込む。で、中型機がミサイルを射とうと発射口を開きはじめるたボンバーを使うのだ。

ボンバーを使って稼げる得点は、だいたい650,000pts前後となり、1回目のボンバー地帯Bareaよりは安定して点数が入る。



確実なここで650,000ptsを取るには、はじめの右低空にいる戦艦にロックして、ボンバーを使ったときにできるだけレーザでザコやミサイルを破壊しないことだ。これさえ守れば、問題は無い。

16LOCK Point 1

このエリアまでにボンバーゲージが溜らす、ボンバー本使うことができる場合、Dareaは16ロックポイントなる。

中央から低空にレーザ戦艦、同高度には中型機が出現して、その左右後方からザコ(300pts.)が右3機、左3機の順で出現する。

はじめ、レーザ戦艦とほぼ同じに中型機が前方に現れるが、レーザ戦艦は発射口をまだ開いてなく、レーザによる攻撃もない。これは、まず中型機に9発ロックしてレーザを発射してしまおう。で、右後方から上昇してくるザコ3機にロックする。

残るは左後方からのザコ3機になるが、このままロックしてしまうと15発目までにしかならず、点数も57,600ptsだ。ここは、右の3機をロックしたら、もう1度中型機に1発ロックして左のザコ3機にロックする。これで最後に48,000pts、

57,600pts、76,800ptsの点数を稼げる。

なお、はじめの中型機に9発ロックしてからはなく、10発ロックしてからザコに移ることも可能だが、そのときは中型機とザコが重なってしまい、ロック数さええづらぬのであまりお勧めはしない。

なお、中型機の1回目のミサイル攻撃は左のザコをロックしにいったとき、そのまま左方向へ移動すればミサイルを避けることができるので問題ない。

つぎに、レーザ戦艦に先程の中型機が残っている場面になる。

基本的にここも16ロックポイントの1つになるのだが、ロックの順番が確定しないのでポイント部分としてはあて捕らえないこととする。

先程のポイントの中型機が2回目のミサイル攻撃をしてきて、それと同時にレーザ戦艦のレーザ攻撃がある。ここは左に中型機を誘導して、画面やや中央に自機を置く。で、中型機の発射したミサイルと本体にロックしてレーザを撃つ。するとちょうどレーザ戦艦の攻撃があるが、そのレーザは画面中央にしかこないで、左側にいれば簡単に避けることができる。

お勧めしないがやっぱり高い...



▼中央から出現した中型機に10発ロックして...



▼右後方上昇ザコ3機にロックする。で、左に移動して...



左後方上昇ザコにつなげて完成。ミサイルはそのまま左に移動すれば問題なし。

で、レーザ攻撃が過ぎた瞬間にレーザ発射口を破壊していくのだ。

動き的に、かなりアドリブが入るが、決まってきたのはレーザ発射口で76,800pts獲得することができるのだ。意外に重要部分だ。

STAGE 4 - E-area

STAGE 4- E-area 16Lock - Point 1

16Lock Point 1

Eareaはじめ、前方からレーザ戦艦が1隻に後方低空からザコが3機、2機と計5機出現する。まずここが16ロックポイントだ。

レーザ戦艦には発射口が計8つあって、本体の耐久力が3発分ある。ここで出現するレーザ戦艦は、レーザ攻撃のあとすぐに破壊せず、発射口にロックして本体にも続けてロックする。これで、ロックの数が計11発になるはずだ。で、このあと出現する

引き付け重要！279,300pts.



▼レーザ発射口、本体、計11発ロックして待機。



▼で、後方からザコが5機上昇してきたらレーザを発射して左からかき除く。



で、このまま右にロックしていけばOKだ。

ザコ5機にロックすれば、計16発になりポイント部分は終了する。

このコツとしては、はじめに戦艦の発射口、本体にロックして少し待つ。で、レーザ戦艦の管制塔が画面外に消えそうになったらレーザを発射するのだ。すると、ちょうどザコが後方低空からゆっくりと現れるので、このザコに左からロックしていく。これで16発分けることができる。

注意点はザコにロックするときの自機の動かしかなで、このザコには必ず左のヤツからロックしていかなくてはならない。べつに右からザコをロックしてもいいが、上昇してきたときの攻撃を避けるのがきつくなってしまふ。だから、ここは左から素直に破壊するのがお勧めだ。

BOMBER Point

Dareaでボンバーゲージが溜らす、ボンバーを使えなかった場合にこのポイントでボンバーが有効だ。というのも、もともとDareaでボンバーゲージを溜めるのは非常に難しく、逆にこのareaのほうでボンバーポイントとして捕らえてもらったほうが説明しやすい。

このポイントでは、中央前方からミサイル戦艦が1隻、左右後方から交互にザコが8機出現する。基本的にポイント別で考えると出現数は少なくなっている。だが、ミサイル戦艦が発射するミサイルの数がかなりあるのだ。

ボンバーを使う具体的なタイミングは、前方から出現したミサイル戦艦の1つ目の発射口が見えた瞬間だ。この

Bomber Point タイミング命！



▼Eareaのボンバーポイントはここ！左の低空戦艦にロックしておくこと。



恐らく4面が一番点数を稼ぐことができる。



OPERATION "RAYSTORM"

P-GRAN 2

ときに使えば、ミサイルを数発と後方から出現するザコを巻き込むことができるのだ。ここでは、ボンバーを使う前にレーザーが敵にからないようにするため、左低空にいる戦艦にあらかじめロックしておくといだろう。

なお、このボンバーポイントで獲得できる点数は600,000pts.前後。うまく敵の破壊順がまともれば最高800,000pts.まで獲得できる場合もある。要はタイミングと運だ。

STAGE 4 - F-area

4面終盤、ミサイル戦艦が2隻に500pts.のザコがたくさん出現する。ここがFareaだ。最後の場面では、ミサイル戦艦はロックしてザコを破壊し、80,000pts.、96,000pts.、128,000pts.を確実に取るのが重要なポイントになる。

STAGE 4-F-area 16Lock - Point 3

16Lock Point 1

Eareaのボンバー地帯を過ぎると、ボンバーで破壊されなかったザコ(左右後方から出現)が数機と左前方からミサイル戦艦が出現する。このポイントでは、ミサイル戦艦の発射するミサイルに16ロックをかけて破壊するのだ。

まず、Eareaの最後で左上低空に戦艦が2隻出現している。この戦艦のうち左側は、大抵Eareaでのボンバーで多少ダメージを与えて、耐久力(普通は3発)が2発になっている場合が多い。この戦艦にまずロックするのだ。

ロックするタイミングはボンバーを使い終え、左右後方から残りのザコが出現しているときで、多少遅いかもしれないが、左低空の戦艦にロックした左前方からミサイル戦艦が出現するまで待ち、見えた瞬間にレーザーを発射するで、ミサイル戦艦にロックしはじめていくのだ。

このポイント1は、はじめの低空戦艦にロックしてからミサイル戦艦にロックするが、その順番がかなりアバウトになっている。基本的にミサイル戦艦は500pts.の発射口を最後にロックしたいが、この場面でははじめ左の発射口にロックしてミサイルにできるだけひっかけろ。右の発射口が画面外に消える前にロックするのだで、残ったロックで最後飛んでくるミサイ

ルにかけろ。

アドリブ重要でしょ!?



ポイントとしては16ロックとなっているが、ミサイルの動きで異なる場合があり、確実に16ロックできるわけではない。

16Lock Point 2

4面最終ポイントとなるFarea Point 2。ミサイル戦艦が再び右前方から出現し、同時に500pts.のザコが8機出現する。

ここは、ポイント1のように戦艦にロックしてロック数を稼ぎ、ミサイル戦艦ミサイル発射口に続けてロックをかけるのだ。この部分でポイント1と違うのは、発射口にロックしているときにザコが8機出現するという点だ。このザコは1機500pts.になり、発射口orザコというアバウトなロックでもOKになる。

ポイント1ではミサイルにできるだけ多くロックして発射口を壊すのが、ポイント2では異なり、できるだけミサイルを避けてザコと発射口にロックしなくてはならないのだ。これでポイント2は80,000pts.、96,000pts.、128,000pts.を獲得することができる。

なお、ポイント2のはじめにロックする低空戦艦は、ポイント1のときの右方向にいるヤツで、この戦艦はDarealによるボンバーダメージを受けていない。チャリンと3発ロックしてからミサイル戦艦に行動を移すようにしよう。

意外に適当OK!



で、できるだけザコを狙ってロックするのだ。これで128,000pts.は君のもの!

Farea Point 3

場面的にはポイント2の延長になり、ミサイル戦艦のとき8機出現したザコがここでは左右から交互に6機、前方低空左右から3機ずつ出現する。

ここには、右方向低空に戦艦がいるので、この戦艦にロックしてからザコにロックするといだろう。だが、これだとロック数が16にはならない。理想としては、戦艦にロックするまでも同高度のザコを避けつつロックし、そのままだけに引張るのだ。そうすれば、最後の左低空から出現する6機のザコの右側で3機で80,000pts.、96,000pts.、128,000pts.を獲得



ることができるのだ。

これで4面全エリアの説明は終わりになるが、基本的にボンバーのランダム要素が強く、獲得できる点数の幅も広がっている。一応、4面道中を説明した通りに稼ぎ、それかながると4,500,000pts.~5,300,000pts.獲得することが可能だ。

この得点の差はわかると思うが、ボンバーでの使うタイミング、敵の破壊順でかなり異なってきた。1回目のBarea Point 1、2回目Darea、そして3回目のEareaの各部分でそれがいえるのだ。

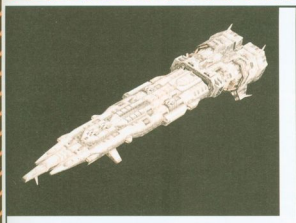
なお、文中でも説明したと思うが、確実に使うボンバーポイントはBareaの1か所と、2回目と3回目はボンバーゲージの溜り具合で異なる。

より高い点数を狙う場合は、2回目でボンバーゲージが溜っていても使わず、3回目を持っていく。この理由は、2回目のボンバー地帯では出現する量を確実に破壊でき、安定して600,000pts.稼くことが可能だ。しかし、3回目のEareaでは300pts.のミサイルを破壊する数が決まっていなく、どれだけ破壊できるかで点数も異なる。だから、決まったときは800,000pts.弱獲得できる場合があるのだつまり、安定はしないが、入る得点は3回目のほうが高いというわけ。

現時点で考えられる最終的な稼ぎ方は、2回目でボンバーを使い終えた瞬間に残機を消し、ボンバーゲージを復活させ、3回目でもボンバーを使う。これが理想となるだろう。これを完璧にやれば、4面道中で5,000,000pts.をオーバーすることも可能だぞ!

4面道中のクリアパーセンテージは、エネミー破壊率が80%、ロックオン破壊率が80%となり、だいたいボーナスだけで300,000pts.以上獲得できる。

STAGE 4 - R-GRAY 2
Stage Score: 5,300,000pts.
Enemy Destroyed 80%
Lock-On ShootDown 80%
Bonus Score: 320,000pts.



STAGE 4 BOSS Hannibal

ハンニバル

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
対艦ミサイル発射口×8	1	ミサイル発射口	18	10,000pts.
		ミサイル	1	300pts.
全方向型誘導レーザー砲×8	2	レーザー	10	10,000pts.
艦載機発進ハッチ	3	戦闘機	2	100pts.
		極太レーザー浮遊砲台	3	500pts.
光子魚雷発射口	4	光子魚雷	—	—
本体（艦橋）	-	—	60	250,000pts.
荷電粒子加速砲-未完成-X2	-	—	6	10,000pts.
対艦専用レーザー砲塔（主砲）-未完成-X4	-	—	8	20,000pts.
上甲板中央部パーツX4	-	—	10	30,000pts.

攻撃パターン

1→2→3→4→3→1→2→4→2→4→自爆



攻撃パターン：1（1回目）
ミサイル



攻撃パターン：2（1回目）
レーザー



攻撃パターン：3（1回目）
艦載機／戦闘機



攻撃パターン：4（1回目）
光子魚雷



攻撃パターン：3（2回目）
艦載機／極太レーザー浮遊砲台



攻撃パターン：1（2回目）
ミサイル



攻撃パターン：2（2回目）
レーザー



攻撃パターン：4（2回目）
光子魚雷



攻撃パターン：2（3回目）
レーザー



攻撃パターン：4（3回目）
光子魚雷

ステージ4のボス、巨大戦艦ハンニバルは攻撃パターンを知らないといかなりつらいボスだが、攻撃パターンさえ覚えてしまえばあまりやられる要素はない。パーツをすべて壊し、しっかりと稼ごう。

チャンスは一度だけ

まず最初に、主砲（攻撃はしてこない）×2と壊せるパーツ×2の部分なのだが、ここはこの計4つのパーツに



ここのパーツを壊しそこねることのないようにしよう。

ロックをかけ、レーザーを撃ち込んで

さっさと壊してしまおう。

これらのパーツは耐久力がそんなに高くないので、万が一にも壊しそこねることはないと思うが、ここで壊しておかないと二度と壊す機会はないので注意しよう。

対艦ミサイルを利用して稼ごう

次に対艦ミサイル発射口のところを攻撃するのだが、ここでは発射口自体には攻撃をしない。

まず、この対艦ミサイル発射口に場面が変わったら、自機を発射口の手前(自分からみて)を発射口にロックをかけないよう右に移動していき、発射口の右にある壊せるパーツにロックをかける。このパーツの耐久力はレーザー6発分なので、こいつに6回ロックをかけ、発射口からミサイルが飛んでくるのを待とう。ミサイルが発射されたら、そのうちの2発にロックをかけてレーザーを発射する。

ミサイルを使って稼げ!



▼このパーツに6回ロックをかけ、



あとはミサイル2発にロックをかけてレーザーを発射しよう。

ミサイルにロックをかけるときに、発射口にロックをかけないよう気を付けよう。また、レーザー発射後に、自機のいるほうに向かってミサイルが飛んでくることもあるので、ぶつからないようにしよう。

とりあえずこれで19,200pts.と38,400pts.を獲得したわけだが、まだまだミサイルは発射されてくるので、さらに稼がせてもらおう。

そんなわけで、次はさきほどロックをかけたパーツの右にあるパーツ(耐久力はレーザー10発分)にロックをかける。このパーツには3,400回

ックをかけておき、そのあとで残りのロック数をミサイルにかけレーザーを発射する。何発かは画面外に逃げられてしまうが、19,200pts.と38,400pts.がとれればいだろう。

次に、これとおなじ事をもう一回やってみよう。しかし、三回目はミサイルがほとんど画面外に逃げってしまうため、38,400pts.をとるのが難しい。ここは、9,600pts.でもとれていればよしとしておこう。

38,400pts.は欲しい!



▼今度はこのパーツに3,400回ロックをかけ



残りのロック数をミサイルにかけたらレーザーを発射。

また、三回目はロックをかけたら右に移動しながらレーザーを発射しよう。このときに、くれぐれもミサイルにぶつからないようにしよう。

ボスのレーザーは画面右端でかわそう

さて、今度は全方向型誘導レーザー砲の場面になるのだが、ここはさきほどの流れでそのまま右に移動していき、画面の右端までいこう。ここにいれば、ボスのレーザーをかわすことができるぞ。

なお、この右に移動するときには、ロックのサイトをレーザー砲の上を通過させ、レーザー砲にレーザーを撃ち込みながら移動しよう。このときに実は



ボスのレーザーは画面右端でかわす。

ボスの影になっている戦艦がいて、こいつにもロックがかかっているの、この戦艦を破壊することができよう。

低高度の戦艦もちゃんと破壊しよう

レーザー砲の場面を抜けたら、ようやく本体に攻撃をすることができる。ここでは、まず本体にレーザーを撃ち込みながら、艦載機発進ハッチより戦艦機がでてくるのを待つ。

戦艦機がでてきたら、こいつらにロックをかけ、レーザーを連射して倒していく。このときに、ハッチの上(自分からみて)のほうにいる低高度の戦艦も破壊しておこう。

戦艦機をすべて倒したら、画面左上のほうにいる低高度の戦艦にロックをかけてレーザーを発射しよう。

光子魚雷は画面左上でやりすごせ



▼戦艦機を倒しながら、低高度の戦艦にロックをかける。



戦艦機をすべて倒したら、この戦艦を破壊しよう。



できることならこの戦艦を撃ちにいきたい。

しばらくすると、ボスの向きが変わる(正確には自機が旋回している)のだが、このときに画面右上に低高度の戦艦がいるので、まずはこいつを破壊しよう。

ただし、もしこのときにボンバーのゲージのたまり具合がよくなかったら、この戦艦は無視して本体にレーザーを撃ち込みにいこう。

どちらの場合も、光子魚雷が発射され始めた画面の左上のほうへ移動しよう。すると、そこには低高度の戦艦が二隻いるはずなので、まずは、ちょっと下に位置してやつから破壊する。こいつに三回ロックをかけ、レーザーを発射したら、すぐに残ったほうの戦艦を破壊しよう。

光子魚雷は画面左上にいれば大丈夫だ



▼まずはこの戦艦を破壊する。



▼次はこいつ。



あとは、画面左上で光子魚雷をある程度やりこそう。

ちょうどこの二隻の戦艦を破壊した頃に光子魚雷が自機の近くまで飛んできていると思うが、自機を画面の右上に移動させておけばまずやられる心配はないので、しばらくこの位置で光子魚雷をひきつけよう。ある程度ひきつけたら、ちょっとずつ下→右と動いてボス本体にレーザーを撃ち込みにいこう。これは、当然ボンバーのゲージをためるが目的だ。

極大レーザー浮遊砲台もなるべくレーザーで破壊しよう

画面がスクロールして本体にレーザ



ーを打ち込めなくなったら、右上のほうに移動しよう。すると、極太レーザー浮遊砲台がでてくるハッチが開き、極太レーザー浮遊砲台がでてくるのだが、このハッチのあるところに低高度の戦艦が隠れているので、まずはこいつを破壊しにいこう。



この戦艦を見逃さないようにしよう。

戦艦を倒したら、極太レーザー浮遊砲台の上昇してくる場所（出現場所ではない）にサイトを合わせ、次々とでる極太レーザー浮遊砲台を順次破壊していこう。ちなみに極太レーザー浮遊砲台の耐久力はレーザー三発分だ。だいたい三機あたりからレーザーの回復が追いつかなくなるので、三機目以降はたまにショットも使っていくといいだろう。

極太レーザー浮遊砲台をすべて倒したら、ボスの攻撃してくるバーツ（注砲など）をレーザーで撃ち込もう。このあと、自機が前に移動しながら180度旋回して対艦ミサイル発射口のところで戻るので、このときに発射口ロックがかからないようにしよう。

ゲージはちゃんとたまっているか？

さて、この2回目の対艦ミサイル発射口のところで、ボンバーを使って撃つのだが、ゲージはちゃんとたまっているだろうか？

正直な話、ステージ4の2回目のボンバーポイントのあと、意識してゲージをためなければ、ここでボンバーを使うことはできないだろう。しかし、ちゃんと意識していれば必ずボンバーが使える状態になっているはずだ。さて、ボンバーを使う前に、下の発射口（自分から見て）四つにロックをかけておこう（ただし、レーザーは発射しない）。

この四つの発射口はボンバーを使っても壊れないことが多いからだ。これあは、ボンバーを使えばいい。

ボンバーを使うタイミングは、発射口より発射されたミサイルが自機と同高度まで上昇するちょっと前くらいがいい。これより遅いとあまりミサイルを撃てないことが多い。また、タイ

押されはじめたらショットも使おう



▼この位置で極太レーザー浮遊砲台を待ちかまえ、順番に破壊していく。



▼キツくなってきたらショットも使う。



極太レーザー浮遊砲台をすべて倒したらボスのバーツを破壊しにいこう。



このぐらいのタイミングでボンバーを使う。

ミングが早すぎると、発射口がミサイルを撃ちつづき前に発射口が壊れてしまうので、あまり効率が悪くない。ちなみに、ここに入る点数は20万〜30万くらいだ。これにはボスのバーツの点数も入っているため、ボンバーによる純粋な稼ぎは10万〜15万くらいだろう。

ボスのバーツは残さず壊せ

ミサイル発射口のところを抜けたと、ボスの主砲およびその他のバーツの場所に戻る。このバーツは、今までの撃ち込みと、さきほど使ったボンバーで耐久力かなり落ちているはずなので、さっさと壊してしまおう。

このあと、ボスのレーザー砲のところにのるのだが、ここはまず左半分にレーザーを撃ち込む。ボスのレーザーが飛んできたら、レーザー砲に撃ち込んでいた場所からちょっと左に動けばボスのレーザーをかわせるぞ。



▼この位置でレーザー砲に撃ち込み。



ボスのレーザーを左に動いてかわす。

ボスのレーザーをよけたら、すぐに左上へ自機を移動せよ。すると、そのあたりに低高度の戦艦がいるので、こいつを破壊しよう。



ボンバーの影響で耐久力が下がっているときもある。

次に、ボス本体のほうに撃ち込みにいき、ボス本体に5.6発レーザーを撃ち込んだら、少し右下に移動してみよう。そのあたりに、低高度の戦艦がいるのでロックがかかるはずだ。こいつを忘れずに破壊しておこう。



結構忘れやすいので注意しよう。

この戦艦を破壊したら、再びボス本体に撃ち込みよう。ここでは、光子魚雷による攻撃があるのだが、右から左にちょっとずつ動いてかわせば大丈夫だ。

光子魚雷がでてこなくなった画面の左上のほうに移動し、そのあたりにいるはずの低高度の戦艦を破壊しよう。



この戦艦も忘れないように。

レーザー砲を壊せば楽勝だ

自機が旋回して向きが変わったら、すぐに残っているレーザー砲を破壊しにいこう。ボスがレーザーを撃ってきても、画面の左のほうにいればボスのレーザーは飛んでこないよ。



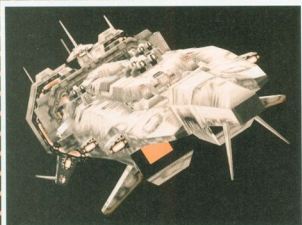
このあたりにボスのレーザーは飛んでこない。

レーザー砲をすべて破壊したら、ボス本体に撃ち込みに行く。撃ち込むときは、まず5.6発レーザーを撃ち込んだから、集中ロックをかけ、画面上のほうに移動しながらレーザーを発射する。だいたいこれでボスを倒すことができるが、もし倒せなかったら光子魚雷を画面の上でよけてから、再び撃ち込みに行くといいだろう。



光子魚雷は、画面の一番上で左右に動いて（適当でいい）かわす。

STAGE 4 - R-GRAY 1
BOSS Score: 1,100,000pts.
Total Score: 8,620,000pts.



STAGE 4 BOSS Hannibal

ハンニバル

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
対艦ミサイル発射口×8	1	ミサイル発射口	18	10,000pts.
		ミサイル	1	300pts.
全方向型誘導レーザー砲×8	2	レーザー	10	10,000pts.
艦載機発進ハッチ	3	戦闘機	2	100pts.
		極太レーザー浮遊砲台	3	500pts.
光子魚雷発射口	4	光子魚雷	—	—
本体(艦橋)	-	—	60	250,000pts.
荷電粒子加速砲-未完成×2	-	—	6	10,000pts.
対艦専用レーザー砲塔(主砲) 未完成×4	-	—	8	20,000pts.
上甲板中央部バグ×4	-	—	10	30,000pts.

攻撃パターン

1→2→3→4→3→1→2→4→2→4→自爆



攻撃パターン：1 (1回目)
ミサイル



攻撃パターン：2 (1回目)
レーザー



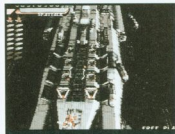
攻撃パターン：3 (1回目)
艦載機、戦闘機



攻撃パターン：4 (1回目)
光子魚雷



攻撃パターン：3 (2回目)
艦載機、極太レーザー浮遊砲台



攻撃パターン：1 (2回目)
ミサイル



攻撃パターン：2 (2回目)
レーザー



攻撃パターン：4 (2回目)
光子魚雷



攻撃パターン：2 (3回目)
レーザー



攻撃パターン：4 (3回目)
光子魚雷

巨大戦艦のパターンをしっかりと覚えて自爆するまでに破壊せよ

4面ボスのハンニバルは、ボスの回りを一周すると自爆してしまう。
ボスが自爆してしまうとボスの点数がまるまる損してしまうので、そうならないためにまずは、ボスの攻撃パターンをしっかりと覚えてボス自身を自爆させないようにしっかりと破壊すること。
では、具体的にボスの攻撃パターンを、順を追って紹介していこう。

攻撃パターン 1

攻撃パターン1は、対艦ミサイル発射口からの複数のミサイルによる攻撃となる。

対艦ミサイル発射口から発射されるミサイルは、低空から上昇してきたのち、ある程度自艦に向かって飛んでくる。



攻撃パターン2

攻撃パターン2は、全方向型誘導レーザー砲からのレーザーによる攻撃となる。

このレーザー攻撃がけっこうきつかりするが、このレーザーはその時のゲームのランクでレーザーの軌道が異なり、例えばゲームのランクが低い場合はレーザーの幅が広がり、逆にランクが高い場合にはレーザーの幅が狭くなる。

攻撃パターン3

攻撃パターン3は、艦載機発進ハッチから出現するザコ敵による攻撃となる。

艦載機発進ハッチから出現するザコ敵には、2つのパターンがあり、初めに艦載機発進ハッチから出現するザコ敵は、最初低空から上昇してきたのち、自機に向かって突っ込んでくる。これが1回目。

2パターン目は、艦載機発進ハッチから出現するザコ敵が低空から上昇してきたのち、極太レーザーによる攻撃を受けてくる。

攻撃パターン4

攻撃パターン4は、光子魚雷発射口からの光子魚雷による攻撃となる。この光子魚雷は低空から上昇してくる時に自機に向かって飛んできながら爆発するので、この光子魚雷を誘導して避ける必要がある。

この攻撃パターン4が終わると、2回目の攻撃パターン3の艦載機発進ハッチから出現するザコ敵の攻撃となる。ここで出現するザコ敵は、低空から上昇してきたのち極太レーザーによる攻撃を受けてくるものだけである。

この攻撃が終わると、パターン1→パターン2→パターン4→パターン2と続き、最後に再びパターン4の攻撃をした後にボスが自爆する。では次に、難くも少し詳しいボス攻略についてみよう。

4ボス完全攻略

まず4面ボスに到着してすぐ、未完成の主砲が2台と、レーザーでのみ破壊可能なバーツが2個付いている。未完成の主砲は、1台20,000pts.でレーザーでのみ破壊可能なバーツは1個10,000pts.となっている。

これらのバーツと主砲は、画面前方に出現したらすぐロクッしに行きレーザーで破壊して点数を稼ぐこと。



未完成の主砲とバーツ。左方向低空の戦艦をレーザーで破壊する。

未完成の主砲とバーツをレーザーで破壊したら、左方向低空にレーザーでのみ破壊可能な戦艦（レーザーでの耐久力3発）が飛んでいるので、この戦艦をロクッしレーザーで破壊する。

この戦艦は1機10,000pts.も入るので、きちんとレーザーで破壊すること。

対艦ミサイル発射口から出るミサイルで点数を稼ぐ!

4面ボスは初めに対艦ミサイル発射口からミサイルをたくさん撃ってくる。先ほども説明したが、このミサイルは低空から上昇してきたのち、ある程度自機に向かって飛んできるので、このミサイルでまず点数を稼ぐ。

具体的にどのようにするか説明すると、R-GRAY2はレーザーを撃ってからでも（レーザーが画面内に残っていれば）敵にロクッしに行けばレーザーがつかがるので、この性質を利用する。



上昇してくるミサイルをレーザーで破壊して点数を稼ぐ

まず画面前方左方向に自機を移動させ対艦ミサイル発射口から発射される複数のミサイルが低空から上昇してくるのをロクッして、レーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら次から次へとミサイルが、低空から上昇してくるので、それらをロクッしてレーザーをつなげて破壊していく。

このミサイルは1個300pts.で、16個目でレーザーをつなげ破壊した場合は、300pts.×256倍で76,800pts.の点数を稼ぐことができます。

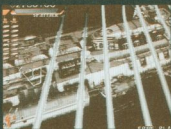
る。ここでミサイルを破壊し、稼いだ場合、300,000pts.から400,000pts.前後の点数を稼ぐことができます。

1回目に発射されるレーザーは安地を知っていれば楽勝だ

対艦ミサイル発射口からのミサイルによる攻撃が終了すると、全方向型誘導レーザー砲からのレーザーによる攻撃となる。

1回目の全方向型誘導レーザー砲から発射されるレーザーは画面の一番左方向にいれば、安地になる。つづいて

レーザー回避方法



1回目のレーザーは画面の一番左方向にいれば安地になる



2回目のレーザーは自機を右方向に半キャラ分、移動させれば安地になる

2発目のレーザーが飛んできるときこの時は自機を左方向に半キャラ分、右方向に移動させれば安地になる。

2発目のレーザーを避けたらもうレーザーは飛んできないので、この時にボス本体にロクッすることができ。

すかさず、ある程度レーザーを撃ち込んで本体にダメージをあたえておこう。

艦載機発進ハッチから出現するザコ敵は出現と同時に破壊せよ

先ほどの、全方向型誘導レーザー砲によるレーザー攻撃が終了すると艦載機発進ハッチから出現するザコ敵の攻撃となる。

ここで出現するザコ敵は、初め画面低空から上昇してきたのち同高度まで飛んできると、自機に向かって突っ込んでくる。

このザコ敵は艦載機発進ハッチから上昇してくるのをロクッして、レー

ザーを撃って速攻で破壊しよう。

艦載機発進ハッチから上昇してくるすべてのザコ敵を破壊して余裕があるようであれば、この場所にも画面前方低空に1機レーザーでのみ破壊可能な戦艦が飛んでいるので、こいつにロクッしについて、レーザーで破壊するようしよう。

光子魚雷の誘導の仕方さえ知っていれば楽勝だ!!

艦載機発進ハッチからのザコ敵による攻撃が終了すると次は、光子魚雷発射口からの光子魚雷による攻撃となる。

ここでも本体を攻撃できる（間）があるので、光子魚雷が画面低空から飛んできるときにボス本体にロクッして、レーザーを撃ち、ある程度本体にダメージを与えておく。

光子魚雷発射口から光子魚雷が自機に向かって上昇してきたら、これは画面前方にいれば自機に向かって飛んでくる光子魚雷には当たらない。

光子魚雷を選べたら、戦艦を破壊しにくい



画面前方で光子魚雷がある程度選べたら



右方向低空の戦艦2機をロクッしに行つてレーザーで破壊する

光子魚雷をある程度、画面前方で避けると画面左方向低空にレーザーでのみ破壊可能な戦艦が2機飛んでいるので、まず前方の戦艦をロクッし、レーザーを撃って破壊したら、後方の戦艦にロクッして、レーザーで破壊する。

戦艦を2機レーザーで破壊している時に光子魚雷が自機に向かって上昇してくるが、前方の戦艦から後方の戦艦をロクッしてレーザーで破壊すれば光子魚雷に当たって死ぬことはない。

ザコ敵に極太レーザーを撃たれるまえに速攻破壊

光子魚雷での攻撃が終了すると、2回目の艦載機発進ハッチから出現するザコ敵の攻撃となる。

ここで出現するザコ敵は、先ほどとは種類が違い、低空から上昇してきたのち同高度に飛んできて、極太レーザーを撃ってくる。

このザコ敵に極太レーザーを撃たれるとさすがに厳しくなるので、このザコ敵も艦載機発進ハッチから出現すると同時にロックして、レーザーを撃って速攻破壊しよう。

ここで出現するザコ敵をすべて破壊し余裕があるようであれば、この艦載機発進ハッチ前方低空にレーザーでのみ、破壊可能な戦艦が飛んでいるのでロックして、レーザーを撃って破壊するようになる。

ボンバーを使って安全に稼ぐか、レーザーをつなげ稼ぐか2択の場所

2回目の艦載機発進ハッチからのザコ敵による攻撃が終了すると、2回目の対艦ミサイル発射口から発射されるミサイルによる攻撃となる。

ここでまた対艦ミサイル発射口から発射されるミサイルをロックして、レーザーをつなげて破壊して点数を稼ぐわけだが、ここで発射されるミサイルは非常に自機の近くで上昇してくるためミサイルにロックしているつもりが、実はロックしてなくて、ミサイルに当たって死んでしまうことがある。

この場所ですぐにミサイルにロックするコツは、1番前方の対艦ミサイル発射口前方に自機のロックマークを重ねておき、(ミサイル発射口にロックはせず) これはミサイルが上昇



この場所ですぐにミサイルをロックし、レーザーをつなげ点数を稼ぐ

してくる場所なので、ここでレーザーを撃てば、次々にミサイルをロックできるので、レーザーがつながり、うまい具合にミサイルを破壊できるはずだ。

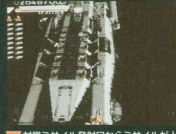
この場所でも、ミサイルで稼ぐと300,000pts.から400,000pts.前後の点数を稼ぐことができる。

安全にボンバーを使った場合

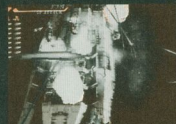
ミサイルに当たって死にたくない人は、ここでボンバーを使って安全に稼ぐやり方があるので説明しよう。

まず自機を対艦ミサイル発射口の右側にあわせて(発射口はロックせず)対艦ミサイル発射口からミサイルが発射されるのを確認したらボンバーだ。

ボンバーを使って稼ぐ場合



対艦ミサイル発射口からミサイルが上昇してきたら



ボンバーを撃って安全に稼ぐ

このボンバーは200,000pts.から高いときで300,000pts.の点数が稼げるが、だいたい平均で200,000pts.ぐらいの点数しか稼げないで、点数を稼ぐのならボンバーを撃たずにミサイルをロックしてレーザーで破壊することをお勧めする。

2回目に発射されるレーザーも安地があるのでこれまた楽勝

2回目の対艦ミサイル発射口から発射されるミサイルによる攻撃が終了すると、2回目の全方向型誘導レーザー砲からのレーザーによる攻撃となる。

今度の全方向型誘導レーザー砲から



2回目のレーザーも画面の一番右方向にいれば安地になる

発射されるレーザーは、画面の一番右方向にいればレーザーに対して安地だ。

レーザーを画面の一番右方で選べたらすぐに全方向型誘導レーザー砲にロックしに行き、この時になるべく多く全方向型誘導レーザー砲を破壊するようにする。

ここで発射される光子魚雷は誘導が甘く気が抜くとやられるぞ

2回目の全方向型誘導レーザー砲から発射されるレーザーによる攻撃が終了すると2回目の光子魚雷発射口からの光子魚雷による攻撃となる。

この時、光子魚雷が低空から上昇してくる前にボス本体にロックすることができるので、レーザーを撃ち込み光子魚雷が自機に向かって飛んできたから自機を後方に移動させ光子魚雷を避けるようにする。



ここに出てくる光子魚雷は誘導が甘くなっている

ここに出てくる光子魚雷は誘導が甘くなっているのを、気を抜かない限り死ぬことはない。

あと画面前方右方向、低空にボス戦艦の下に隠れるようにレーザーでのみ破壊可能な戦艦が3機出現する。

実際にロックして、レーザーで破壊



前方低空の戦艦2機にロックして、レーザーで破壊する

できるのは前方の2機だけなので余裕があれば、この戦艦2機をロックしてレーザーで破壊しよう。

ここでも破壊できないければ、ボスが自爆してしまうぞ。

2回目の光子魚雷発射口からの光子魚雷による攻撃が終了すると、今度は3回目の全方向型誘導レーザー砲からのレーザーによる攻撃となる。

ここではまず全方向型誘導レーザー砲からレーザーが発射される前に、全方向型誘導レーザー砲ハッチをロックして、レーザーを撃ち破壊するようにする。

ある程度、全方向型誘導レーザー砲を破壊したら、レーザーが前方から飛んでくるのでレーザーを避けたりボス本体にロックしに行き、ボスを破壊しにかかる。

この時ボス本体に16ロックしてからレーザーを撃って集中ロックで本体にダメージをあたえるようにする。

あとボス本体にロックをしている時に3回目の光子魚雷発射口から光子魚雷が低空から自機に向かって飛んでき



光子魚雷が上昇する前にボスを破壊する。

るので、できればこの光子魚雷を上昇する前にボスを破壊できるようにしよう。

そうしないと、光子魚雷が上昇してきたのちボスがすぐ自爆してしまふからだ。

4面ボスを自爆させずにきちんと破壊するためには、まずボス本体にロックできる所はロックしてレーザーを撃って確実にダメージをあたえること。そうすれば毎回ボスを確実に破壊することができるはずだ。

あと4面ボスで一番重要となるのが対艦ミサイル発射口から発射されるミサイル撃たない。このミサイル撃たないをやらないで、点数にしたいなら500,000pts.から700,000pts.の点数を損しようことになる。

点数を稼ぐのならこのミサイル撃たないは絶対にやること。

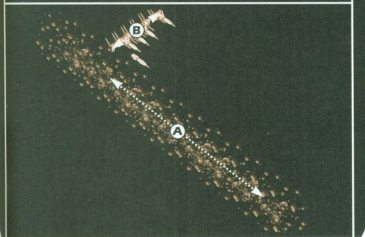
それ以外、ボスがレーザーによる攻撃をしてきた時は安地に入れば全然問題ないし、光子魚雷による攻撃をしてきた時は、きちんと誘導の仕方を知っていれば問題ない。

以上が4面ボスの攻略方法となるので、くれぐれもボスを自爆させないように注意すること。

STAGE 4 - R-GRAY 2
BOSS Score: 1,230,000pts.
Total Score: 13,928,000pts.



STAGE 5 August 6, 2219 CARTHAGE BASE SECILIA ORBIT



STAGE 5-A-area

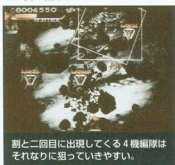
Aエリアに出現する敵は、7機編隊のザコ機 (500pts.) が2セットと、まったく同じ種類のザコの4機編隊が1セット。それに、耐久力2の破壊可能な岩 (200pts.) が大量に出現する。

出現パターン1回目は、破壊できない1個目の大岩の後に左右から7機編隊がランダムに出現。3個目の大岩の後に、やはり左右からランダムに4機編隊が出現。そして岩が密集している4個目の大岩の後に、再度7機編隊がこれもランダムに左右から出現する。このAエリアに出てくる敵は、特定の出現位置でランダムに出現して来るため、レーザーの着弾がR-GRAY 2に比べて遅いR-GRAY 1でロックをしていくにはあまりにもリスクが高すぎるために、とてもパターンと呼べるようなモノがない…。したがって基本的には、無理をせずに岩と一緒に



基本的には、ショットで岩とザコを一掃に破壊してしまった方が安全。

ショットで破壊していきましょう。しかし、ここで出現してくるザコは1機が500pts.と高得点で8回目にロックした場合には64,000pts.にもなる。パターンにならずにいたために、基本的な説明のみとなるが、ロックするやり方としては編隊が出現して来るポイントの前にある岩にある程度ロック。後は編隊をロックしていけばいい。

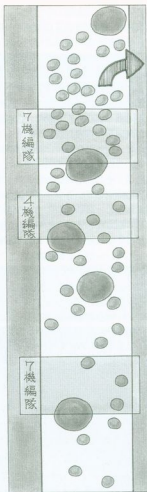


割と二回目に出現してくる4機編隊はそれなりに追っていきやすい。

また、参考までに岩の配置図と編隊の出現位置を図にして載せておくので、より高得点に挑戦してみたい人は自分なりのパターン作成に役立てて欲しい。ちなみに、ショットで撃ち落としていく場合でもある程度はレーザーで岩を破壊しておかないと、Cエリアでのボンバーポイントまでに、ゲージが溜まらない場合があるので注意すること。

STAGE 5-B-area

Bエリアに出現する敵は、8機編隊のザコ (200pts.) が1セットと、それとは違うタイプの上昇ザコ



編隊が降下して来る順番は左→右の繰り返しなので、遅れないように素早く左右に移動して撃ち落とす。また、Aエリアの最後に出現した編隊の赤ザコを破壊していれば、赤アイテムが出ているので、この8機編隊が出現する前に回収しておくこと。

STAGE 5 - B-area 8 Lock - Point 1

ザコの8機編隊をすべて撃ち落とすと今度は、前方からレーザー戦艦が出現してレーザー発射口からレーザーを正面に発射して来る。この時のレーザーは戦艦の真正面が、安全地帯となっているので8門あるレーザー口の片側4門をすべてロックしたら、あせらずに戦艦正面の安全地帯へと移動してレーザーをやり過こしつつ、残ったレーザー発射口をすべてロックしてレーザーを発射。戦艦のレーザーが通り過ぎたのを確認したら、この前に出てきたザコ編隊の赤ザコを破壊して出現している赤アイテムを回収。画面前方右側に移動しておいて次の敵に備えておく。

Point 1 レーザー戦艦砲台 8 ロック



まずは、片側の4門をロックして…



レーザーを回避しながら残りをロックしてレーザーを発射して破壊する。



後は、アイテムを回収して前方右側に移動して次に備えておく。

(200pts.) が4機編隊で2セット、4機編隊の機雷ザコ (本体500pts. 機雷100pts.) が2セット。これにステージ4で登場したレーザー戦艦 (本体10,000pts. レーザー砲300pts.) が1隻と停泊中のレーザー戦艦 (本体5,000pts.) 4隻が出現して来る。

Aエリアのアステロイドを抜けて、右方向に旋回して抜けてゆく8機編隊のザコが上空を通り抜け、前方へと降下してくる。基本的には降下して来る間隔が長くロックしても外れてしまうので、無理にロックはせずにショットで出現と同時に撃ち落とす。



出現位置に機雷座を合わせてショットで連射、撃ち落とす。

戦艦 3 → ザコ 4 でロック



まずは、停泊中のレーザー戦艦の艦橋を3回ロックしておいて…



右から砲台として上昇してくる戦艦ザコをすべてロックしてレーザーを発射。

レーザー戦艦を破壊してアイテムを回収すると、左方向から4機編隊の戦艦ザコが出現してくるが、とりあえず無視。自機を右前方に移動させて、前方から画面内に入ってくる停泊中のレーザー戦艦の艦橋をロックを3回かけてから、孤を撃つようにして上昇してくる戦艦ザコをすべてロック。戦艦 3 → 戦艦ザコ 4 でレーザーを発射する。

戦艦 3 → 戦艦ザコ 4 を破壊したら、再度前方から画面内に入ってくる2隻の停泊しているレーザー戦艦の艦橋に同じ様に3回ロック。今度は右側後方から上昇してくる戦艦ザコの4機編隊を画面の一番下を左から右へと移動

戦艦 3 → ザコ 4 でロック



再度、2隻目の停泊中のレーザー戦艦の艦橋を3回ロックしておいて…



左から順に戦艦ザコをすべてロックしてレーザーを発射して切り返す。

して4機すべてをロック。先程と同様に戦艦 3 → 戦艦ザコ 4 の計7回でレーザーを発射。左方向へと切り返す。

STAGE 5 - B-area

8 Lock - Point 2

左方向へ切り返していくと、戦艦ザコが射出した戦艦が前方に広がっているため、編隊の先頭にいた戦艦が射出していった左側半分の戦艦をショットで破壊。それと同時に低空にみえる3隻目の停泊しているレーザー戦艦の艦橋に今までと同じようにロックを3回して、前方から上昇してくる5機編隊のザコをすべてロック。戦艦 3 → ザコ 5 としてレーザーを発射する。

この時にできるだけ早くにザコ編隊をロックしないと、次に再度上昇してくる5機編隊のザコにまでロックがかってしまうので注意すること。

Point 2 戦艦 3 → ザコ 5 でロック



ショットで戦艦を破壊しながら戦艦の艦橋を3回ロックしておいて…



上昇してくるザコすべてをできるだけ早くロックしてレーザーを発射する。

STAGE 5 - B-area

8 Lock - Point 3



戦艦に重なっているザコが上昇をしてきてから艦橋を3回ロックする。

Point 2を抜けると、再度まったく同様の組み合わせでザコ編隊と停泊中のレーザー戦艦が出て来る。

後はさっきと同じように編隊が上昇を始めたら戦艦の艦橋を3回ロック。その後に5機編隊をすべてロックして、戦艦 3 → ザコ 5 でレーザーを発射する。

STAGE 5-C-area

Cエリアに出現する敵は、上昇ザコ (100pts.) の4機編隊と6機編隊が2セットずつ、耐久力2の緑ザコ (100pts.) の3機編隊と5機編隊がそれぞれ1セットずつ。さらに、戦車 (200pts.) が14 (+12) 台と、これに台座付き砲台 (砲台300pts. 台座500pts.) が10門出現してくる。

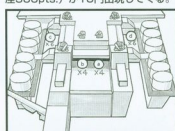


図-2

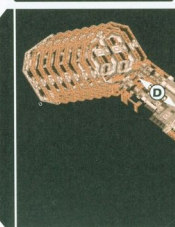
STAGE 5 - C-area

8 Lock - Point 1

まずは、図-2のa地点から上昇してくるザコ編隊の1機目をロックしてレーザーで連撃攻撃し落とす、残り3機をすべてロック。つづいてb地点から同じように上昇してきた4機編隊を全部ロックして、さらに画面内に前方からスクロールしてきた左側の砲台にロックをかけてレーザーを発射する。

STAGE 5 - C-area

8 Lock - Point 2



Point 1 ザコ 3 → ザコ 4 → 砲台 1



まずは、a地点から出現する編隊のザコ1機をレーザーで破壊して…



残りの3機とb地点から出現してきた編隊をすべてロックしておいてから…



左側の台座付き砲台をロックしてザコ 3 → ザコ 4 → 砲台 1 でレーザーを発射する。

ザコ 7 → 砲台 1 で破壊したら、残っている右側の砲台を弾を避けながらロックして破壊。砲台の下にある台座をロック。戦車 2 台と左の台座にロックをしないようにして左側のc地点から上昇してくる6機編隊のザコをすべてロックしていく。

台座 1 → ザコ 6 とロックしたら、残しておいた左側の台座にもロックをかけて、台座 1 → ザコ 6 → 台座 1 としてレーザーを発射する。



Point 2 台座1→ザコ6→台座1



▼ 砲台部分をレーザーで破壊したら砲台をロックしておいて…



▼ c地点から上昇して来るザコの6機隊をすててロックして…



■ 砲台に砲台をロックして台座1→ザコ6→砲台でレーザーを照射して破壊する。

STAGE 5 - C-area BOMBER - Point

台座で64,000ptsをとったら、画面上に低空から大量に打ち出されてくる弾を少しづつ誘導しながら避けて行き、画面中央部まで移動していく。この時点で画面右方向のd地点から出現して来るザコの6機編隊とすでに画面内に出現している戦車14台、砲台付き砲台6門のすべてに対してポンパーを使い倍率をかけていく。基本的に、砲台付き砲台の台座にポンパーを使った場合は、先に砲台が破壊されてから



台座1台で128,000PTS (×6) は狙っていい価値は十分にあるといえる。

砲台がポンパーに巻き込まれるため、非常に高得点をとりやすい。うまくいけば砲台ひとつで最高倍率の256倍で、128,000pts.取れる。

さて、ポンパーで敵を効率良く巻き込んでいく具体的なやり方については、まず弾を少しづつ画面中央に向かって避けていき、パターン2で破壊した台座の残骸が画面後方にスクロールアウトし始めた前方に移動。サイドで手前に居る戦車2台をロックしないようにして間を適していき、自機の前端が戦車の下のラインまできたらポンパーを発射していく。

ポンパーの広がり方が基本的にランダムなため、完全に安定はしないが大体この位のタイミングでポンパーを発射して600,000pts.くらい入れば成功。ポンパーのランダムな広がり方によっては、1,000,000pts.くらい入ることもあれば、400,000pts.以下の時もある。

ちなみに、もっとも理想的な状態で点数の低い敵から順番にポンパーですべての敵を巻き込んだ場合の理論値は、1,240,000pts.となっている。

さて、ポンパーポイントを抜けたら戦車が6台出てくるジェネレーターがあり、戦車が出てきているのでロック。この時にポンパーで破壊しきれなかった砲台や砲台などに一緒に破壊する。

ジェネレーターから出現してきた戦車を破壊すると、もう1回さっさと同じ様に戦車が出てくるので、ポンパーで破壊した赤戦車が出した赤アイ

戦車6→砲台1でロック



▼ 2回目の戦車を少し引きつけておいてから、ロックをかけていき…



右側の砲台をロックすると同時にレーザーを発射して破壊する。

テム×2、緑×2を回収。少しまってから、再度同じようにして戦車6台にロック。さらに画面内に前方からスクロールしてきた右側の砲台付き砲台をロックしてレーザーを発射。戦車6→砲台1のロック7回で破壊する。

つまり、画面中央から上昇してくる耐久力2の緑ザコに右から出現順にロックできるだけロックしていき、反対側の砲台付き砲台をロック。理想としては、ザコ6→砲台1でレーザーを発射して破壊する。

また、極まれにジェネレーターから出現してきた戦車の中に、アイテムを持った赤戦車がランダムで混じっている場合もあるので、余裕があれば赤アイテムを回収しておく。

STAGE 5 - C-area 8 Lock - Point 3

次は、さきほど破壊したばかりの砲台の下にある台座をロックして破壊。ふたたび画面中央から出現してくる緑ザコ5機編隊を、今度は左から出現順に始めの2機を2回、残りの3機を1

Point 3 ザコ7→台座1でロック



▼ 左から順番に上昇して来るザコに全部で7回ロックをかけた後右方向に移動。



▼ 最後に台座をロックして、ザコ7→台座1でレーザーを発射して破壊したら…



残ったザコの体当たりを回避しながらショットとレーザーで破壊していく。

BOMBER POINT 理論値は124,000,000pts.



▼ 砲台を破壊したら少しづつ弾を引き付けてるようにして右方向に避けていき…



▼ 台座の残骸がここくらいまでスクロールしてきたら前進をはじめて…



▼ 戦車2台の間をロックしないようにしてこのくらいの位置でポンパーを発射！！



画面上の敵をできる限り爆風に巻き込んで高得点を狙っていく。

回つてロック。最後に右側に残っている台座をロックして、ザコ7→台座1でレーザーを発射して破壊。

上昇後、自機に向かって体当たりをする3機のザコを破壊する。

一応ではあるが、2回目の戦車6台を1回目と同じようにして破壊してしまい、画面右上の砲台付き砲台をロック。続いて上昇してくる3機編隊のザコに2回ずつロックをかけていって、砲台1→ザコ6としてから最後に左側の砲台付き砲台にロック。砲台1→ザコ6→砲台1とすることもできるが、かなりシビアで失敗することが多いのであまりおすすめはしない。

STAGE 5-D-area

地上物のラッシュ地帯を抜けてくると、いよいよステージ5の最大の難関であるクレージービット (100pts.) が大量に出現してくるエリアとなる。

クレージービットを破壊



▼ 始めの内は出現と同時にショットとレーザーを撃ち込んで速攻で破壊する。



レーザー弾に押され始めたら、素直に後退してショットを撃ち込んでいく。

このビットは出現位置がランダムならレーザー弾を撃つ方向もランダム…。しかも、基本的にCエリアでボンバーを稼点稼ぎに使ってしまっていて、ここまででボンバーのゲージは回復してくれない…。したがって基本的なパターン説明のみとなってしまうが、開幕は画面中央でビットが出現してくるのを待ち、出現と同時にショット+レーザーを撃ち込んで速攻で破壊。後ではできるだけこれを繰り返していき、レーザー弾に押され始めたら素直に後退。ショットでビットをできるだけ破壊していきながら弾避けに専念していく。

こうやって文章にしようとしても簡単そうだが、実際にノーマスでここまで来ている場合ゲームランクはほぼ最高ランクになっているため、かなりきついまのレーザー弾を撃ってくる…。

このビット地帯を抜けるコツとして唯一いえるそれらしいことは、とにかく無理をしないということくらい…。特に開幕のショット+レーザーによる速攻パターンは、1回でも出現位置の読みがはずれてしまったら素直に後退しないと、R-GRAY 2とは違ってレーザーの着弾が遅いR-GRAY 1ではレーザー弾を連射されて逃げ場がなくなってしまう場合が多い。また、後退してショットで破壊しきれなかったビットが横移動する時に、斜め移動をして近づいてくることがあるので、この場合は積極的にショット+レーザーを撃ち込んで破壊していくようにする。

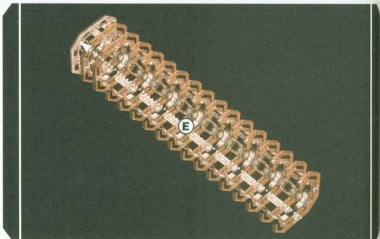


ビットが目の前に斜め移動して来た時は、積極的にショットとレーザーを撃ち込む。

STAGE 5-Earea

ステージ5最後となる高速スクロール地帯のEエリアで出現してくる敵は、12機編隊のザコ (100pts.) が3セットと、耐久力12のロボット (1000pts.) の放射状に弾をバラまくAタイプが2体と、自機を狙って弾を連射してくるBタイプが2体の計4体が出現してくる。

基本的にこのエリアで出現してくる



敵の順番はAタイプ→ザコ→Bタイプ→ザコ→Aタイプ→ザコ→Bタイプとザコとロボットが交互に出てくる。

さて、ザコの12機編隊に関しては基本的には撃ちに行くのではなく、図-3のようにしてショットを撃ちながら弾を避けることを重視してやり過ごし、ザコの次にくるBタイプのロボットの弾を避けやすくするために、画面右の端から左下へと避けていく。

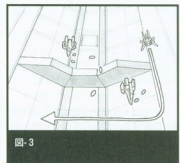


図-3

また、ロボットについてはAタイプの場合1回目の弾を避けながら集中ロックをかけていて、画面右前方に自機を移動させていきながらロボットが2回目の弾を撃ち始めた瞬間にレーザーを発射。集中ロックの爆風はザコを巻き込んで6,400pts.を狙っていく。

Bタイプの自機を狙って弾を連射してくるロボットの場合には、図-4のように反時計回りで、弾を引きつけるようにして少しづつ回避していく。

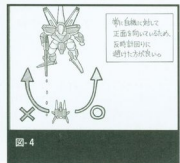


図-4

集中ロックで高得点!



▼ 通常弾のほらまき避けながら集中ロックをかけておいて右方向へ移動しながら発射。

うまくいけば、ザコが集中ロックの爆風に巻き込んで来てくれて6,400pts.とれる。

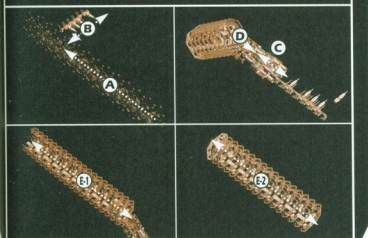
Bタイプのロボットが撃ってくる弾を回避していくためにも、かならずザコ編隊は図-3のようにして右から左へと避けていくこと。そうしないと自機がロボットの右側に来てしまうため、図-4のようにしてロボットの攻撃を避けていくことができなくなってしまふ…。基本なだけに結構重要なことなので忘れずに…。

さて、Cエリアのボンバーポイントで600,000pts.入ったと仮定して、この時点で1,200,000pts.くらいは稼いでおきたい。

STAGE 5 - R-GRAY 1
 Stage Score: 1,200,000pts.
 Enemy Destroyed 80%
 Lock-On ShootDown 60%
 Bonus Score: 240,000pts.



STAGE 5 August 6, 2219 CARTHAGE BASE SECILIA ORBIT



STAGE 5 - A-area

5面開幕、いん石地帯が多数にその中で500Pts.のザコが大きく3つに分かれて数機出現する。小いん石には最高2発までロックすることができ、いかに多くロックしてザコを破壊するかが問題になってくるのだ。

STAGE 5-A-area Point 4

Point 1

5面スタートをしたら、同高度前方に小いん石が右に1つ左に1つ出現する。これをまず破壊。すると今度は、左に大いん石が出現して、その右方向に小いん石が斜めに3つ現れる。この小いん石1つに2発ずつ、計6発分ロックしてレーザーを発射するのだ。すると、ちょうどザコが左右から1機ずつ出現するの、ロックして破壊していく。

このポイントではザコが全部で7機出現するので、はじめの小いん石に6発ロックしてザコすべてにロックすると、全部で13発。つまり、ザコで最低でも64,000pts.が最後に獲得できるのだ。

ザコが出現するときは、そのほかに小いん石が浮遊しているため、あまり大きく自機を動かさないうえ、あと小いん石に3発ロックできると全部で16発になり、ザコで128,000pts.獲

得することができる。多少無理を承知でロックを狙ってみてもいいんじゃないか？

Point 2

ポイント1のザコが終わると、ほんの少し時間がある、再びザコが左右から今度は4機出現する。

区切れ目になる時間では、大いん石を1つ通過する。で、そのいん石直後右に小いん石が4つ縦に並んでいるのだ。ポイント2では、この小いん石4つにロックしよう。

で、4つにロックしたらポイント1のときと同じようにレーザーをすぐ発射して、左右から出現するザコを狙ってロックし、破壊する。ここはポイント1とは違い、ザコが4機しか出現せず128,000pts.は獲得できないが、はじめの小いん石4つにロックするため最高ロック数がザコあわせて12発となり、最後に48,000pts.獲得することができ。ポイント1と同じように、途中で小いん石が幾つか浮遊しているの、暇があればロックするのを忘れないようにしよう。

Point 3

いん石地帯ポイント3は、大いん石が4つ目のところになる。大いん石のまわりには、右から上にかけて大いん石を取り囲むように小いん石が4つ浮遊している。

この小いん石4つにロックをかけ

てザコを破壊するのだが、ポイント3では今まではとちょっと違う。今までは、小いん石にロックをかけてからレーザーを発射し、その後出現するザコを破壊していた。しかし、ポイント3は小いん石にロックしている最中にザコが出現してしまうのだ。

だからポイント3では、小いん石2つ目をロックしたらレーザーを発射してしまおうにする。すると、ちょうどザコが出現するので、ザコにロックしつつ3個目4個目の小いん石にロックをつなげよう。

今までのポイントでは、ロック数を16発にするため、レーザーを発射したあとできるだけ小いん石にロックするようにしたが、このポイントではザコが出現するとき、まわりに無数の小いん石が浮遊しているの、逆にザコをロックするのが難しい。もしザコに体当たりをされそうになったら、惜しまずにショットを撃つようにしよう。

ポイント1〜3を説明したが、A-areaについての基本的な注意点を述べておこう。

まず、このエリアで出現するザコだが、点数は500pts.になっている。4面でもこのザコが何回か出現するが、基本的に500pts.のザコは機雷を放出して画面外へと逃げるのが攻撃パターンになっている。しかし、5面頭のA-areaのザコは、ある程度自機をサーチして体当たりを狙い、それと同時に弾も撃ってくる。

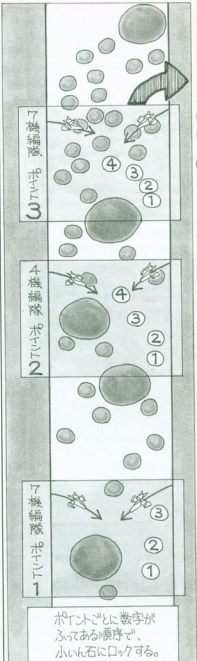
小いん石にロックしてからザコにロックする場合、結構ザコの弾に撃壁されがちなので注意しよう。

2つ目は、ポイントからポイントへ移るときが、動きのレーザーを発射してザコを破壊し、それからつぎの小いん石にロックする。このとき、つぎの小いん石にロックしようとする、前の場面のレーザーがまだ画面内にいて、小いん石を破壊してしまう場合が多い。ここでは、つぎの場面のザコで点数を損してしまふ。ポイントを移るときは、ちゃんとレーザーが画面外へ飛んていき、ロックゲージが復活したのを確認して、小いん石にロックしよう。

Point 4

ポイント3までのいん石地帯を過ぎると、画面全体が右方向へスクロールして、それと同時に200pts.のザコが上空から8機出現する。ここがポイント4だ。

このポイントは、いん石地帯が終わったとき同高度前方に小いん石が2つ



あり、ぎりぎりロックすることができ、この2つの小さい石にロックするくらいで画面全体が右方向にスクロールし始めるのだ。

ここは、小さい石2つにロックしてスクロールし始めたらレーザーを発射してしまおう。すると、上空からザコがはじめ左に出現して、右→左と交互に全部で8機下降してくる。

この下降してくるザコすべてにはじめの小さい石からロックすることができるようだ。

このポイントで稼げる得点は、はじめのいん石を除き、すべて200pts.のザコなので、いん石×4からザコ200pts.×8で最後19,200pts.で、合計74,400pts.が獲得できるのだ。

反復運動で19,200pts.



いん石地帯最後の2つにロックして…



スクロールしたらレーザーを発射して、後方からのザコに連続ロックする。

注意点をひとつ。この上空から降りてくるザコの出現位置は右が左かは決まっているが、基本的に画面の左右スクロールでその距離が異なっている。つまり、左から出現したザコをロックしに移動してからつぎの右のザコにロックしていくと、自機的位置関係で多少左右に画面がスクロールしてしまい、背景の位置がずれる、つぎの左から出現するザコがやけに左よりで出現する場合がある。

このザコとザコのロックのつなぎかは、慣れを必要とし、何回か練習しなくては行けない。強いという、特に最後のザコがつなぎづらいぞ。

STAGE 5 - B-area

基本的に出るザコの点数が500pts.と高く、低空には戦艦が3隻基地に横付けされている。敵宇宙基地の入り口になるのがBareaだ。

攻撃はあまりきつなく、やり方次第で高得点を獲得することも可能なのだ。

STAGE 5-B-area 16Lock - Point 2

16Lock - Point 1

A-areaをクリアすると、中央低空にレーザー戦艦が現れ、「びよーん」とレーザー攻撃をしてくる。で、レーザー戦艦のあとに後方から500pts.のザコが4機出現するのだ。ここがポイント1。

はじめレーザー戦艦が現れてレーザーを撃ってくるが、この攻撃はレーザー戦艦の中央をキープすれば絶対に死ぬことはない。まず、この戦艦のレーザー発射口、本体にロックしてロック数を11発にしておく。

で、レーザーを発射せずにレーザー戦艦が画面外ぎりぎりになるまで待ち、レーザー戦艦の弱点となる本体が消えそうになったらレーザーを発射するのだ。そうすると、ちょうど左方向低空からザコが4機出現する。

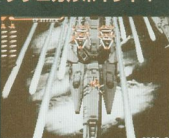
ポイント1ではここがちょっと難しくなるのだが、レーザー戦艦すべてにロックしてザコにロックをかけても、総ロック数15発分。つまり、16ロックポイントにならない。

ここはレーザー戦艦にロックしてレーザーを発射したあと、まず一番上のザコにロックする。で、ちょっと時間を空けてからその下のザコにロックし、レーザーを呼び戻して右上低空にいる戦艦に1発ロック捨てる。これでロック数14発になるので、残ったザコにロックして破壊すれば最後に128,000pts.獲得できるのだ。

レーザー戦艦にロックしてレーザーを発射してザコ2機にロックし、右上低空にいる戦艦に1発ロックを捨てる。とき、ザコ2機目に時間差でロックをしないと、戦艦にロックしたあとのレーザーが画面外へ消えやすいので注意だ。

このほかにもレーザー戦艦にロックをしたあと、直接低空戦艦にロックしてザコを4機破壊するというのがあるが、これだとレーザー戦艦後のレーザー発射をかなり遅らせておくといけなく、レーザー発射口の点数が入らない場合がある。このポイントでは多少点数が落ちるが、安全にやったほうがいい

テクニカルポイント！



レーザー戦艦のレーザーは真ん中が安全。



レーザー戦艦全部にロックして、消えるギリギリまで待つ。



で、左から出現したザコ2機にロックする。このとき時間差でロックするのが重要。



つぎに戦艦にロックを1発かけて…



そのままだりのザコにロックすれば完成。98,000pts.、128,000pts.をゲット！

だろう。

16Lock - Point 2

低空戦艦が横付けで3隻と右後方からザコが4機上昇してくる。このザコ

は500pts.で、機雷をはいて画面外へ逃げる攻撃形態になっている。

ここは、ポイント1で1発ロックを捨てた戦艦に2発ロックして、その上の戦艦にも3発ロックする。で、右低空からザコが4機出現するので、一番左の1機にロックしてザコが上昇する寸前くらいまで待ち、レーザーを発射すると、ザコにレーザーがヒットして破壊できるが、それと同時にザコから機雷が放出されるので、この機雷にロックする。で、この機雷狙いで右もロックすれば簡単に16ロックすることのできるのだ。

基本的にこのポイントも、ザコの500pts.×倍率を狙っても16ロックするのが不可能なので、100pts.の機雷で16ロックを狙う。だから、はじめの右から出現するザコ1機だけにロックして、機雷がでるタイミングで破壊し、そのほかのザコは一切無視して機雷を打てるので。で、この機雷で12,800pts.、25,600pts.を獲得するようにする。

一番左のザコが出した機雷は適当にロックして、右のザコの機雷を集中的にロックするのがコツだ。このとき、つぎの場面に移るため再び左に自機を移動させるが、1機目のザコの機雷が浮遊しているときがある。この機雷はつぎの場面のザコを破壊しないようにショットで壊そう。

アバウトロックOK！



戦艦にロックしてザコが上昇したらレーザーを発射。



で、右のザコが出した機雷を重視でロックするのだ。

Point 3

低空戦艦が並んでいる中、宇宙基地からザコが5機×2セット出現する。



はじめ、ロック数を稼ぐためにポイント2で低空前方にあった戦艦に3発ロックする。すると、はじめのザコ5機が低空から上昇してきて、赤弾を乱射してくるのだ。このザコ5機は低空戦艦にロックしたあと、ザコもまだ低空にいるうちにロックしておく。

で、ザコが上昇して攻撃をしてくるので、ここでレーザーを放射してこの弾を大きく右方向へと回避する。

その後、そのまますの低空ザコに右からロックをつなげて破壊するのだ。最後のザコ5機は、はじめのザコと違ってなかなか上昇してこないで、はじめのザコでちょっと貼ってからレーザーを放射するとちょうどいいだろう。ただ、はじめのザコは、攻撃されると遠くで画面外へ逃げしてしまうので、逃げられない程度粘るのがコツになる。このポイントでは、はじめの低空戦艦に3発ロックするのが理想だが、ポイント2の機雷をロックするときに低空の戦艦も同時に1発ロックしてしまいがちで、このポイントのときに2発しかロックできない場合がある。

ここをちゃんと決めると、ロック数



つなぎが重要
▼低空にいる戦艦、ザコを左からロックして、ザコが上昇するのを待つ。



▼ザコが上昇したらこの位置でレーザーを放射する。で、弾を大きく右に避けて...



つぎの低空ザコにロックしていい。これでポイント25,600ptsを獲得できるぞ。

が最後13発目になり25,600pts.を獲得できる。はじめの戦艦で1発ロックを指しているも19,200pts.だぞ。

一応、2回目のザコ出現のときその隣の戦艦にロックをかけてからザコを破壊すれば51,200pts.を取ることも可能だが、かなり難しい。一度チャレンジしてみるのもいいぞ。

STAGE 5 - C-area

5面中盤になると、敵宇宙基地へ上陸する。そこには、ザコの猛ラッシュが待ち受けている。左右からはザコが出現し、中央には戦車が無数に配置されている。

エリア後半では、ボンバーを使った稼ぎポイントもあり、5面では一番重要な場面といえるのだ。

STAGE 5-C-area 16Lock - Point 1

Point 1

Bエリアをクリアすると、敵宇宙基地に潜入する。はじめ中央低空の基地内からザコが右4機×左4機で出現し、上昇してくる。まず、この計8機にロックをするのだ。

で、ザコ8機にロックしたら前方左右に紫色の砲台が出現するので、右の砲台にロックする。ここは、はじめのザコが完全に上昇してから弾を撃ってくるので、その弾を避けて砲台にロックしにいくなくてはならない。

なんと弾が避けられ、砲台にロックできそうになったらレーザーを放射して、砲台を破壊する。この砲台は2段階構造になっていて、砲塔の下に台座があり、この砲台自体ロックできるのは2発になる。

だから、レーザーを放射して砲台をロックしたら、砲塔を破壊して台座にロックしたのを確認してからつぎの行動に移るのだ。

つぎは、だいたい砲塔の台座にロックしたころ、その紫色の左右の砲塔の間前方に戦車が2台横に並んで現れる。この右側にもロックをかけ、そのままたの戦車にもロックする。で、最後左に残った紫色の砲塔と台座を破壊して終了。

注意点ははじめのザコの弾を避けることが1つ挙がるが、ロックして破壊するときの一番上の戦車の左側。この戦車にロックをかけるときは、右の戦車をレーザーが破壊してからちょっと待ってロックし、レーザーを呼び戻

う〜んランダムです



▼低空中央からザコが8機出現するのでロックして、左の紫砲台にもつなぐ。



▼で、上昇したザコの弾を避けてつこでレーザーを放射！



▼右の紫砲台の砲塔、台座を破壊したのを確認して左に移動する。



最後に紫砲台の台座を破壊すれば終了。この台座で少なくとも80,000pts.を取る。

すのがコツになる。

これをやらないと、最後の紫色の砲台をロックする前にレーザーが画面外に消えやうし。覚えておいたほうがいいだろう。

さて、点数のほうだが、ザコ8機はすべて100pts.になり、一番上の戦車は200pts.で、紫色の砲塔は300pts.、その台座が500pts.になる。

説明した順番で破壊していくと、最後の500pts.台座が14発目なので80,000pts.入り、合計だと213,100pts.も獲得できるのだ。レーザーを撃つタイミングで1機目のザコが逃げてしまいい、最後に

64,000pts.となる場合が多いので気をつけよう。

なお、このポイントでは最後の台座で96,000pts.を獲得できるときがあるが、そのときは「ラッキー」と言って、そのままプレイを続けよう。

Bomber Point

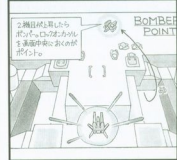
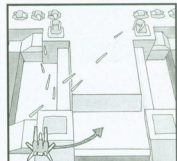
ボンバーを使って全画面一番点数を獲得できるのが、このCエリアのボンバー地帯となる。

Cエリア、ポイント1が終わると、左低空からザコが6機、右低空から同じく6機出現し、前方には紫色の砲台が数個に戦車が数台配置されている。

ここは、はじめ左低空からザコが出現して上昇してくるが、出現と同時にロックしてレーザーで破壊する。

ここからボンバーを使うに当たって、重要なポイントになってくるのだ。左低空のザコを破壊したら、できるだけ自機を画面左上に寄せて前方にいる戦車を誘導する。で、徐々に右へ自機を移動させて、ロックオンカーソルを画面中央にあわせて、その位置をキープする。

すると右低空からザコが6機出現し始め上昇してくるので、2機目のザコが完全に上昇した瞬間にボンバーを使うのだ。これが具体的なボンバーを使うタイミングと位置である。



このボンバーの使い方、点数がだいたい800,000pts.前後安定して獲得できるのだ。基本的に使い次第で200,000pts.~1,200,000pts.くらい差ができるが、この理由はザコの出現数と破壊順ですべて異なってい



OPERATION "RAYSTORM"

R-GRAY 2

まうのだ。

今説明したパターンでの総破壊数は、ザコが6機に戦車が6台、紫色の砲塔が6つに台座が6個、少なくともこれで敵を合計24破壊しているのだ。

で、さらに点数アップの理由は紫色の台座にある。台座は1個5000pts.で、この台座をいかに最後に破壊するかで異なるのだ。ちなみに台座は1つ100,000pts.近く入るのだ。

運がいいと、この破壊数につぎの場面の戦車が何台加わり、さらに点数が上がる。これで合計1,000,000pts.も入ってしまうのである。

なお、800,000pts.を安定して獲得できると言ったが、ボンバーの難易度が超悪いとさすがに500,000pts.を割るときもあるので、祈ってから使ってください。つまり、運を要するということです。

STAGE 5 - D-area

ボンバーで高得点を取り、ウハウハしているつぎの場面がすぐDエリア。ここは、破壊すればするほどジェネレーターから出現する戦車地帯があり、その後「レイストーム」最難関となるクライジビット地帯が待ち受けているのだ。

STAGE 5-D-area 16Lock - Point

16Lock - Point 1

このポイントの特徴は、ジェネレーターから何台も戦車が出現するが、この戦車がアイテムを持ってくるということ。基本的にアイテムは赤い敵が持っているのだが、その赤い戦車がここでは何台も出現してしまうのだ。しかし、この出現条件はランダムで、故意にアイテム稼ぎをやるわけではなから、たくさんでるのを期待するだけである。

さて、Dエリア最初の16ロックポイント1だが、基本的に前エリアでボンバーを使い、残った敵が16ロック状態になる。

つまり、このポイントはボンバーで破壊できなかった敵にロックして、ジェネレーターから出現した紫色の砲塔、台座を破壊して最後に80,000pts.を獲得するのだ。

やり方は簡単で、残った敵にロックしたらそのままレーザーを发射し、ロックオンカーソルをジェネレーターの上に重ねるだけ。で、ジェネレーターの上下を大きく上下に移動すれば、出現

した戦車を即ロックして破壊し、再びつぎの戦車をと繰り返す。これで簡単に16発ロックして、最後に51,200pts.を獲得できるのだ。かなり得をするポイントだと思う。

これが16ロックの性質だ！



▼ボンバーで残った戦車にロックして、ジェネレーターの戦車にもロックする。



で、レーザーを发射してジェネレーターに重なっていい。なんと12,000pts.を獲得！

注意点は、早めにジェネレーターに重なるくはいいという点で、そうしないと途中で戦車が出現しなくなり、つぎの場面の点数に響くからだ。ここは、ジェネレーターから出現する一番下の戦車が画面中央のラインを越えたところであきらめよう。

Point 2

この前のポイントで、ジェネレーターから戦車を6台あらかじめ出現させておいて、ロックできなくなりそうなランダムで高スコアロールは16発すべてにロックする。で、右方向の戦車3台の真ん中の上の自機を移動させて、右の戦車の射撃じしをして左方向の戦車の弾を徐々に下から避ける。

すると、中央低空からザコが3機出現する。このザコはほかとは異なり、倍率がかららない。つまり、2発までロックすることができると。で、このザコ3機に右から2発ずつロックして、左方向に出現した紫色の砲塔、台座を破壊して最後に80,000pts.を獲得するのだ。

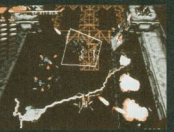
このポイントが終わると、再び中央から今度はワコが5機出現する。これも同じように、左から2発ずつロックして、最後に右側にある紫色の砲塔と台座を破壊する。

ちゃんと決めれば1回目はロック数

戦車の弾を引き付けろ



▼ジェネレーター戦車6台を残して、すべてにロックし、この位置をキープ。



▼で、低空からザコが3機出現したら2発ずつ右からロックしてレーザーを发射！



最後に紫砲塔の台座を破壊して80,000pts.を獲得。

が14発目になって、2回目は最後12発目で破壊まで48,000pts.を取るこがでる。

このザコはロックオンカーソルを重ねていても、ロックできない場合があるので注意。

Point 3

小レーザーを四方八方に发射しまくるクライジビットが、ここで出現する。

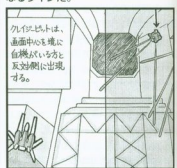
レイストーム最難関と今のところ称され、どんなに調子がいいときでもすぐに死ぬことが可能な場所だ。しかも、ここはボンバー地帯を過ぎたばかりでボンバーゲージが満ちていないから使うこともできない。だが、この最難関をほんのちょっと楽に越えることができるパターンが存在する。

クライジビットは基本的に自機の位置と逆方向に出現する。だから、ビットが右方向に出現して、手がつらくなり、最後に再びビットが左でキープさせるとビットは右からしか出現しなく、とんでもないことに逆してしまう。これをうまく利用して、ビットを出現

させれば問題はなくなるのだ。

基本的にビットが自機と反対方向に出現するということは、自機を右においてビットが出現したら左に破壊しにいき、破壊したらその位置を動かす、つぎのビットが右に出現するのを待つ。ヘタに動かさず、確認してから行動に移せばいいのだ。

だが、注意点が1つ。基本的に自機と反対からビットが出現するが、画面中央のときはランダムでどちらから現れるかわからない。画面中央の縦ライン、低空の背景が左右対称になっているので、その中央が左右の区別目になるラインだ。



クリエイトは、画面中央の境に自機がいちいち反対側に出現する。

STAGE 5 - E-area

5面最終となるEエリア。高速スクロールになり、前方からは高速でザコが突っ込んでくる。で、ザコとザコの区切ではロボットが出現して、意外に厳しい攻撃をしてくる。

STAGE 5-E-area

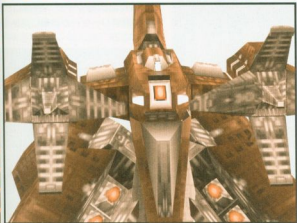
16Lock - Point 4

Point 1 ~ 4

基本的にロボットが現れてからザコが12機出現する。これが1セットで3回あり、最後に再びロボットが出現するのだ。ポイント的に考えると4回あるのは、ここはまとめて説明しよう。ここは基本的にR-GRAY 1、2でパターンが変わらず、ただ突っ込んでくる敵を避けてロボットを破壊し進むだけ。

この動きはR-GRAY 1の5面攻略ページで詳しく動きが説明してあるので、そちらを参考にしてほしい。

STAGE 5 - R-GRAY 2
Stage Score: 2,800,000pts.
Enemy Destroyed 85%
Lock-On ShootDown 75%
Bonus Score: 318,750pts.



STAGE 5 BOSS

Genseric

ガイセリック

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
光子魚雷放出部	1	光子魚雷	—	—
ビーム砲	2	ビーム	—	—
通常弾発射口	3	通常弾	—	—
	4	青い粒子弾	—	—
アーム部大型レーザー砲×2	5	大型レーザー	60	10,000pts.
脚部誘導レーザー発射口×6	6	誘導レーザー	20	3,000pts.
本体	-	—	200	300,000pts.

攻撃パターン

其の害：A～Hのランダム攻撃の後→1

其の貳：ボス本体に一定のダメージを与えると1の攻撃がなくなり、A～Hのランダム攻撃のみになる。

其の参：ボス両肩のアーム部大型レーザー砲×2を破壊すると、
A～Dの攻撃がなくなり、E～Hのランダム攻撃になる。

組み合わせ	A...5	B...4+5	C...5+6	D...5+3
	E...6	F...2	G...3+4	H...3

まずボスの攻撃を見極めることが重要だぞ

このボスには全部で9通りの攻撃パターンがあり、ボスは開幕A～Hのうち、いずれかのランダム攻撃をした後に攻撃パターン1の光子魚雷による攻撃をしてくる。

この行動パターンは、ボス本体にある程度ダメージを与えるか、A~Hのランダム攻撃の後の光子魚雷による攻撃を5回前後おこなうとパターン1の光子魚雷攻撃をしてこなくなる。その後は常に、A~Hのランダム攻撃での攻撃パターンになる。

このランダム攻撃で確実に言えることは、同じ攻撃は連続して来ないことだ。

例をあげると、パターンAの大型レーザー攻撃の後には、必ずC~Hいずれかのランダム攻撃が来るようになる。これらの9パターンの攻撃に関しては、攻撃前にある予備動作でどの攻撃パターンが来るか、ある程度見分けることができる。

判別可能な攻撃パターンは、1とA～Fの攻撃パターンの合計7種類になる。

攻撃パターンGとHに関しては、攻撃前の予備動作がまったく存在しない。この攻撃パターンGとHに関しては、ゲームのランクが上がっているときにいきなり高速で通常弾が飛んでくるために、非常にやられやすい攻撃になっている。

したがって、普段は攻撃パターンGとHを常に意識しながら戦うことになる。

ボスがA~Hの攻撃をしてきたら、それぞれの攻撃パターンに対応した回避行動を取りながらボス本体にロックしにいこうにする。

それでは次にボスの攻撃パターン別の回避方法を説明していこう。

攻撃パターン1の場合

この攻撃パターンがきた場合には、まずボスの予備動作で、ボスが画面前方へと飛んでいき、低空に向かって飛んでいったところで、4面ボスでも登場した光子角雷による攻撃をしてくる。

基本的にボスが画面前方へ飛んでいく動作を見せたら、画面前方へと自機を移動させ、まず光子魚雷を画面前方へと誘導する。

光子魚雷を誘導したら、次に自機を画面後方へと移動させて光子魚雷の爆風を避ける。

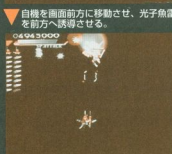
光子魚雷を避けてからボスにロックしに行く。

ボスが画面前方に飛んでいく時には、ボス本体に当たり判定があるので、ボス本体に体当たりして死なないように注意すること。

攻撃パターンAの場合

この攻撃パターンがきた場合は、ボスの予備動作で両肩に装備されている

攻撃パターン1 光子魚雷の回避方法



アーム部大型レーザー砲にエネルギーが集まる。

では基本的な回避方法だが、ボスの正面に入り込み、アーム部大型レーザー砲から発射される大型レーザーの間に入るようにする。あとはボスの動きにあわせて移動しつつ大型レーザーを避ける。

この大型レーザーを避けつつ、ボス本体にロックしてダメージを与えるようにしよう。

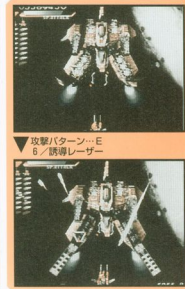
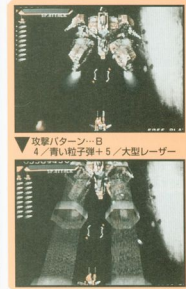
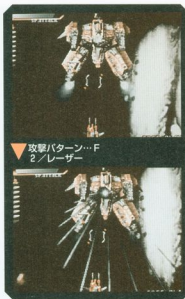


この攻撃の時に、間違っただ型レーザーの外で避けてしまった場合、運が悪いとボスが大型レーザーを撃ちながら、画面端に幅寄せしてきた時に逃げ場がなくなり死んでしまうこともあるので、大型レーザーを避ける場合は必ずボスの正面に入り、大型レーザーを回避するようにすること。

攻撃パターンBの場合

この攻撃パターンがきた場合は、まず通常弾発射口から破壊可能な青い粒子弾を撃ってくる。

その後ボスは、攻撃ボタンAの予



ながら大型レーザーを発射してくると
いうことを覚えておこう。

次に脚部誘導レーザー発射口から、
6本の誘導レーザーが自機に向かって
飛んでくる。



後方に誘導レーザーを引きつけ、

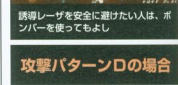
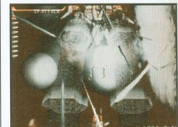


この誘導レーザーを回避するために、
まず自機を画面後方に移動させ、誘導
レーザーを画面後方に引きつけるよう
にする。

自機に向かって誘導レーザーが飛ん
できたら、自機を画面前方に移動させ
て誘導レーザーを回避する。

この誘導レーザーを避けるときに注
意することは、画面後方から画面前方
に移動するときに勢い余ってボスに体
当たりしてしまわないことだ。誘導レ
ザーを使って回避してもいいだろう。

この誘導レーザーは、脚部誘導レ
ザー発射口を破壊した分だけ誘導レ
ザーの数が減るので、回避しやすくな
る。



備動作を見せたあと大型レーザーを撃
つてくるので、大型レーザーをボスの
正面で回避しつつ青い粒子弾をショッ
トで破壊すれば問題なし。

攻撃パターンCの場合

この攻撃パターンがきた場合は、攻
撃パターンAと同様に、まずアーム部
大型レーザー砲にエネルギーが集まり、
その動作と同時に、ボスの下半身に装
備されている脚部誘導レーザー発射口
が黄色く光る予備動作がある。

はじめに、ボスの正面に入り込み大
型レーザーを回避する。

このときのボスは、その場で停止し



この攻撃パターンがきた場合は、左右どちらかの肩のアーム部大型レーザー砲にエネルギーが集まる予備動作がある。

例をあげると、はじめに右肩に装備されているアーム部大型レーザー砲にエネルギーが集まったとする。この場合ボスはエネルギーを溜めたまま、右から左へと移動しながら通常弾発射口から3WAYを連射してくるので、まずこの3WAYを回避する。

次にボスは反対に左から右に移動しながら大型レーザーを撃ちながら幅寄せしてくるので、ボスの動きに合わせてボス本体にロックしにいこう。このときに注意することは、画面がきちんと横にスクロールしきっていない大型レーザーに潰されてしまうということだ。

この逆に、左肩が光った場合はこの例の逆の攻撃パターンになるので覚えておこう。

攻撃パターンEの場合

この攻撃パターンがきた場合は、ボスの予備動作で脚部誘導レーザー発射口が光り、これと同時にボス本体上半身に装備されている、誘導レーザー発射口が光る予備動作がある。

この誘導レーザーは最大で計16発発射され、誘導レーザーが自機に向かって飛んできると。

16本飛んできるといっても、16本同時に自機に向かって飛んできるとわけではない。

飛んできるといって、まず最初に脚部誘導レーザー発射口から最大6発の誘導レーザーが自機に向かって飛んできると。

次にボス本体上半身に装備されている誘導レーザー発射口から10本の誘導レーザーが自機に向かって飛んできると。

では次に、具体的な回避方法を説明していこう。

まず初めに脚部誘導レーザー発射口から発射される誘導レーザーを回避するために、自機を画面後方、右方向へ移動させる。

誘導レーザーが自機に向かって飛んできたなら、左方向へ移動して誘導レーザーを避ける。

次にボス本体上半身に装備されている誘導レーザー発射口から10本の誘導レーザーが飛んできると、この10本の誘導レーザーを画面後方、左方向に引きつけてから画面前方へと回避する。

攻撃パターンE誘導レーザー回避方法



▼まず画面右方向に誘導レーザー×6本を誘導し



▼そのまま左方向に移動して誘導レーザー×6本をかわす。



その次にくる誘導レーザー×10本を前方に避けて、はい誘導

この攻撃パターンは、脚部誘導レーザー発射口を破壊した数だけ誘導レーザーの数が減るので、避けやすくなる。

ちなみに、ボス上半身に装備されている誘導レーザー発射口は破壊できないので諦めよう。

攻撃パターンFの場合

この攻撃パターンがきた場合は、予備動作でボス本体上半身の中央部に装備されているビーム砲が青く光る。

ビーム砲が青く光ってから、すぐに青いレーザーを扇状に撃ってくる。

このレーザーは、ちょうど自機1機分が入るスペースがあるので、レーザーの間に入るようにしてレーザーを避けるよう。

ちなみにレーザーを避けるときには、ボスの正面にいれば比較的回避しやすいと思うぞ。

攻撃パターンGの場合

この攻撃パターンは、最悪なことにボスの予備動作がいっさいなく、いき

なりボスが攻撃してくる。

攻撃方法は、ボス上半身の中央部に装備されている通常弾発射口からの通常弾による攻撃プラス、ショットで破壊可能な青い粒子弾による攻撃となる。基本的にはこの攻撃の時は、ショットで破壊可能な青い粒子弾をショットで破壊しつつ、自機に向かってくる通常弾を外へ少しづつ避けるようにすればいい。

このときに注意することが1つあり、R-GRAY 1を使用している場合は問題ないのだが、R-GRAY 2を使用しているときは、自機のショットの幅が狭いため青い粒子弾にぶつかってやられるときがあるので気を抜かないように充分注意しよう。

攻撃パターンHの場合

この攻撃パターンがきた場合もボスの動きに予備動作がいっさいないため、突然ボスに攻撃されるので非常に危険だ。

ボスの攻撃方法は、ボス上半身に装備されている通常弾発射口から、扇状に通常弾を二重に撃ってくる。

この通常弾を回避するには、基本的にボスの正面で回避すればよい。

ボスを最終形態にする大変なことに

ボスの両肩に装備されている、アーム部大型レーザー砲を2個とも破壊してしまうと、ボスは攻撃パターンE〜Hのみの攻撃しかしてくなくなるといふこと。

この時点でボスは最終形態になり、発狂モードになってしまう。



間違ってボスの両肩のパーツを破壊しないこと

こうなってしまうとボスはいも手が付けられない状態になってしまい、非常にやっかいだ。

具体的にどうなるかの説明すると、ボスの攻撃してくる周期が早くなり、なおかつボスの攻撃方法がパターンE〜Hによるきつい攻撃のみに限定されるため、ボスの攻撃を避けるだけでいいとはいえない。

こうなるとボス本体にロックしにくいのが困難になり、ショットで破壊しなくてはならない状況になってしまう。こうなると、ステージクリア時のロックオンレーザーでの敵破壊率が落ちてしまう。

ちなみにボスをショットで破壊してしまうと、ロックオンレーザーでの敵破壊率が25%も落ちるうえに、ボーナス得点では125,000ptsも損してしまうぞ。

こうならないために、両肩に装備されているアーム部大型レーザー砲は左右どちらか1つのみを破壊するようにすること。

集中ロックを活用せよ

基本的にボスに攻撃をするときは、ボス本体にロックをしたらすぐにレーザーを撃つのではなく、ボス本体にR-GRAY 1なら8ロック、R-GRAY 2なら16ロックしてからレーザーを撃とう。

集中ロックで攻撃したほうがボス本体に与えるダメージが大きいのであり、早くボスを破壊することができるぞ。

集中ロックが重要



▼R-GRAY 1なら8ロック、R-GRAY 2なら16ロックしてからレーザーを撃つ



集中ロックで本体に攻撃するようにする。

STAGE 5 - R-GRAY 1
BOSS Score: 338,000pts.
Total Score: 10,398,000pts.

STAGE 5 - R-GRAY 2
BOSS Score: 338,000pts.
Total Score: 17,384,750pts.

レイフォース沸きレイストーム踊る昨今便り

れいすど日報

号外

何よりレイストームが好き!!そんな皆様の思いでこの紙面は成り立っています。

運轉と續られる レイストームの歴史

レイストーム発売から3ヶ月あまりが経とうとしている。今でこそパターンもある程度確立し、2,000万オーバーでクリアするプレイヤーも出てきたが、ここまでくには実にいろいろなことがあった。その道のりを今一度振り返ってみたい。

しかしながらレイストームのパターンは今もなお進化発展中であるのかも知れない。きっと我々は近い将来、レイフォースで垣間見た、ロックオンシステムの無限の可能性を再確認することになるはずなのである。

二強台頭!! ダイアグラム公開!

巷の対戦台で最も人気の高いキャラがR-GRAY 1だ。レイフォースから続々と使っているというプレイヤーも多いだろうが、実際に使ってみるとその強さがよくわかる。通常技の判定が非常に強く、必殺技もモーションが小さいものが揃っている。50連勝以上しているという光景も珍しくはない。

そんな一強独裁の雰囲気から、R-GRAY 1キラーとして最近株を上げてきたのがR-GRAY 2である。使いこなすまでに時間のかかる玄人好みのキャラだが、必殺技「16ロック」をうまく使いこなせばこのR-GRAY 1をも十分倒せる。

闘いはまだ始まったばかり。果たして最強の座につくのは一体誰であろうか。

●レイストーム 対戦ダイアグラム

	R-GRAY1	R-GRAY2	合計
R-GRAY1		5	5(±0)
R-GRAY2	5		5(±0)

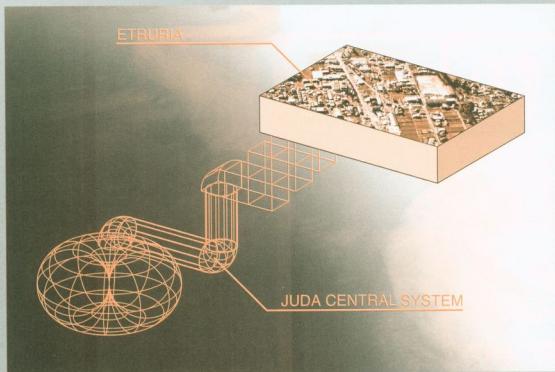
※これは1996年9月現在の数値です。

●レイストームの歩み

1986年	1987年	1988年	1989年	1990年	1991年	1992年	1993年	1994年	1995年	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年	2025年	2026年	2027年	2028年	2029年	2030年	2031年	2032年	2033年	2034年	2035年	2036年	2037年	2038年	2039年	2040年	2041年	2042年	2043年	2044年	2045年	2046年	2047年	2048年	2049年	2050年	2051年	2052年	2053年	2054年	2055年	2056年	2057年	2058年	2059年	2060年	2061年	2062年	2063年	2064年	2065年	2066年	2067年	2068年	2069年	2070年	2071年	2072年	2073年	2074年	2075年	2076年	2077年	2078年	2079年	2080年	2081年	2082年	2083年	2084年	2085年	2086年	2087年	2088年	2089年	2090年	2091年	2092年	2093年	2094年	2095年	2096年	2097年	2098年	2099年	2100年	2101年	2102年	2103年	2104年	2105年	2106年	2107年	2108年	2109年	2110年	2111年	2112年	2113年	2114年	2115年	2116年	2117年	2118年	2119年	2120年	2121年	2122年	2123年	2124年	2125年	2126年	2127年	2128年	2129年	2130年	2131年	2132年	2133年	2134年	2135年	2136年	2137年	2138年	2139年	2140年	2141年	2142年	2143年	2144年	2145年	2146年	2147年	2148年	2149年	2150年	2151年	2152年	2153年	2154年	2155年	2156年	2157年	2158年	2159年	2160年	2161年	2162年	2163年	2164年	2165年	2166年	2167年	2168年	2169年	2170年	2171年	2172年	2173年	2174年	2175年	2176年	2177年	2178年	2179年	2180年	2181年	2182年	2183年	2184年	2185年	2186年	2187年	2188年	2189年	2190年	2191年	2192年	2193年	2194年	2195年	2196年	2197年	2198年	2199年	2200年	2201年	2202年	2203年	2204年	2205年	2206年	2207年	2208年	2209年	2210年	2211年	2212年	2213年	2214年	2215年	2216年	2217年	2218年	2219年	2220年	2221年	2222年	2223年	2224年	2225年	2226年	2227年	2228年	2229年	2230年	2231年	2232年	2233年	2234年	2235年	2236年	2237年	2238年	2239年	2240年	2241年	2242年	2243年	2244年	2245年	2246年	2247年	2248年	2249年	2250年	2251年	2252年	2253年	2254年	2255年	2256年	2257年	2258年	2259年	2260年	2261年	2262年	2263年	2264年	2265年	2266年	2267年	2268年	2269年	2270年	2271年	2272年	2273年	2274年	2275年	2276年	2277年	2278年	2279年	2280年	2281年	2282年	2283年	2284年	2285年	2286年	2287年	2288年	2289年	2290年	2291年	2292年	2293年	2294年	2295年	2296年	2297年	2298年	2299年	2300年	2301年	2302年	2303年	2304年	2305年	2306年	2307年	2308年	2309年	2310年	2311年	2312年	2313年	2314年	2315年	2316年	2317年	2318年	2319年	2320年	2321年	2322年	2323年	2324年	2325年	2326年	2327年	2328年	2329年	2330年	2331年	2332年	2333年	2334年	2335年	2336年	2337年	2338年	2339年	2340年	2341年	2342年	2343年	2344年	2345年	2346年	2347年	2348年	2349年	2350年	2351年	2352年	2353年	2354年	2355年	2356年	2357年	2358年	2359年	2360年	2361年	2362年	2363年	2364年	2365年	2366年	2367年	2368年	2369年	2370年	2371年	2372年	2373年	2374年	2375年	2376年	2377年	2378年	2379年	2380年	2381年	2382年	2383年	2384年	2385年	2386年	2387年	2388年	2389年	2390年	2391年	2392年	2393年	2394年	2395年	2396年	2397年	2398年	2399年	2400年	2401年	2402年	2403年	2404年	2405年	2406年	2407年	2408年	2409年	2410年	2411年	2412年	2413年	2414年	2415年	2416年	2417年	2418年	2419年	2420年	2421年	2422年	2423年	2424年	2425年	2426年	2427年	2428年	2429年	2430年	2431年	2432年	2433年	2434年	2435年	2436年	2437年	2438年	2439年	2440年	2441年	2442年	2443年	2444年	2445年	2446年	2447年	2448年	2449年	2450年	2451年	2452年	2453年	2454年	2455年	2456年	2457年	2458年	2459年	2460年	2461年	2462年	2463年	2464年	2465年	2466年	2467年	2468年	2469年	2470年	2471年	2472年	2473年	2474年	2475年	2476年	2477年	2478年	2479年	2480年	2481年	2482年	2483年	2484年	2485年	2486年	2487年	2488年	2489年	2490年	2491年	2492年	2493年	2494年	2495年	2496年	2497年	2498年	2499年	2500年	2501年	2502年	2503年	2504年	2505年	2506年	2507年	2508年	2509年	2510年	2511年	2512年	2513年	2514年	2515年	2516年	2517年	2518年	2519年	2520年	2521年	2522年	2523年	2524年	2525年	2526年	2527年	2528年	2529年	2530年	2531年	2532年	2533年	2534年	2535年	2536年	2537年	2538年	2539年	2540年	2541年	2542年	2543年	2544年	2545年	2546年	2547年	2548年	2549年	2550年	2551年	2552年	2553年	2554年	2555年	2556年	2557年	2558年	2559年	2560年	2561年	2562年	2563年	2564年	2565年	2566年	2567年	2568年	2569年	2570年	2571年	2572年	2573年	2574年	2575年	2576年	2577年	2578年	2579年	2580年	2581年	2582年	2583年	2584年	2585年	2586年	2587年	2588年	2589年	2590年	2591年	2592年	2593年	2594年	2595年	2596年	2597年	2598年	2599年	2600年	2601年	2602年	2603年	2604年	2605年	2606年	2607年	2608年	2609年	2610年	2611年	2612年	2613年	2614年	2615年	2616年	2617年	2618年	2619年	2620年	2621年	2622年	2623年	2624年	2625年	2626年	2627年	2628年	2629年	2630年	2631年	2632年	2633年	2634年	2635年	2636年	2637年	2638年	2639年	2640年	2641年	2642年	2643年	2644年	2645年	2646年	2647年	2648年	2649年	2650年	2651年	2652年	2653年	2654年	2655年	2656年	2657年	2658年	2659年	2660年	2661年	2662年	2663年	2664年	2665年	2666年	2667年	2668年	2669年	2670年	2671年	2672年	2673年	2674年	2675年	2676年	2677年	2678年	2679年	2680年	2681年	2682年	2683年	2684年	2685年	2686年	2687年	2688年	2689年	2690年	2691年	2692年	2693年	2694年	2695年	2696年	2697年	2698年	2699年	2700年	2701年	2702年	2703年	2704年	2705年	2706年	2707年	2708年	2709年	2710年	2711年	2712年	2713年	2714年	2715年	2716年	2717年	2718年	2719年	2720年	2721年	2722年	2723年	2724年	2725年	2726年	2727年	2728年	2729年	2730年	2731年	2732年	2733年	2734年	2735年	2736年	2737年	2738年	2739年	2740年	2741年	2742年	2743年	2744年	2745年	2746年	2747年	2748年	2749年	2750年	2751年	2752年	2753年	2754年	2755年	2756年	2757年	2758年	2759年	2760年	2761年	2762年	2763年	2764年	2765年	2766年	2767年	2768年	2769年	2770年	2771年	2772年	2773年	2774年	2775年	2776年	2777年	2778年	2779年	2780年	2781年	2782年	2783年	2784年	2785年	2786年	2787年	2788年	2789年	2790年	2791年	2792年	2793年	2794年	2795年	2796年	2797年	2798年	2799年	2800年	2801年	2802年	2803年	2804年	2805年	2806年	2807年	2808年	2809年	2810年	2811年	2812年	2813年	2814年	2815年	2816年	2817年	2818年	2819年	2820年	2821年	2822年	2823年	2824年	2825年	2826年	2827年	2828年	2829年	2830年	2831年	2832年	2833年	2834年	2835年	2836年	2837年	2838年	2839年	2840年	2841年	2842年	2843年	2844年	2845年	2846年	2847年	2848年	2849年	2850年	2851年	2852年	2853年	2854年	2855年	2856年	2857年	2858年	2859年	2860年	2861年	2862年	2863年	2864年	2865年	2866年	2867年	2868年	2869年	2870年	2871年	2872年	2873年	2874年	2875年	2876年	2877年	2878年	2879年	2880年	2881年	2882年	2883年	2884年	2885年	2886年	2887年	2888年	2889年	2890年	2891年	2892年	2893年	2894年	2895年	2896年	2897年	2898年	2899年	2900年	2901年	2902年	2903年	2904年	2905年	2906年	2907年	2908年	2909年	2910年	2911年	2912年	2913年	2914年	2915年	2916年	2917年	2918年	2919年	2920年	2921年	2922年	2923年	2924年	2925年	2926年	2927年	2928年	2929年	2930年	2931年	2932年	2933年	2934年	2935年	2936年	2937年	2938年	2939年	2940年	2941年	2942年	2943年	2944年	2945年	2946年	2947年	2948年	2949年	2950年	2951年	2952年	2953年	2954年	2955年	2956年	2957年	2958年	2959年	2960年	2961年	2962年	2963年	2964年	2965年	2966年	2967年	2968年	2969年	2970年	2971年	2972年	2973年	2974年	2975年	2976年	2977年	2978年	2979年	2980年	2981年	2982年	2983年	2984年	2985年	2986年	2987年	2988年	2989年	2990年	2991年	2992年	2993年	2994年	2995年	2996年	2997年	2998年	2999年	3000年	3001年	3002年	3003年	3004年	3005年	3006年	3007年	3008年	3009年	3010年	3011年	3012年	3013年	3014年	3015年	3016年	3017年	3018年	3019年	3020年	3021年	3022年	3023年	3024年	3025年	3026年	3027年	3028年	3029年	3030年	3031年	3032年	3033年	3034年	3035年	3036年	3037年	3038年	3039年	3040年	3041年	3042年	3043年	3044年	3045年	3046年	3047年	3048年	3049年	3050年	3051年	3052年	3053年	3054年	3055年	3056年	3057年	3058年	3059年	3060年	3061年	3062年	3063年	3064年	3065年	3066年	3067年	3068年	3069年	3070年	3071年	3072年	3073年	3074年	3075年	3076年	3077年	3078年	3079年	3080年	3081年	3082年	3083年	3084年	3085年	3086年	3087年	3088年	3089年	3090年	3091年	3092年	3093年	3094年	3095年	3096年	3097年	3098年	3099年	3100年	3101年	3102年	3103年	3104年	3105年	3106年	3107年	3108年	3109年	3110年	3111年	3112年	3113年	3114年	3115年	3116年	3117年	3118年	3119年	3120年	3121年	3122年	3123年	3124年	3125年	3126年	3127年	3128年	3129年	3130年	3131年	3132年	3133年	3134年	3135年	3136年	3137年	3138年	3139年	3140年	3141年	3142年	3143年	3144年	3145年	3146年	3147年	3148年	3149年	3150年	3151年	3152年	3153年	3154年	3155年	3156年	3157年	3158年	3159年	3160年	3161年	3162年	3163年	3164年	3165年	3166年	3167年	3168年	3169年	3170年	3171年	3172年	3173年	3174年	3175年	3176年	3177年	3178年	3179年	3180年	3181年	3182年	3183年	3184年	3185年	3186年	3187年	3188年	3189年	3190年	3191年	3192年	3193年	3194年	3195年	3196年	3197年	3198年	3199年	3200年	3201年	3202年	3203年	3204年	3205年	3206年	3207年	3208年	3209年	3210年	3211年	3212年	3213年	3214年	3215年	3216年	3217年	3218年	3219年	3220年	3221年	3222年	3223年
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

STAGE 6 ~ 7

OPERATION RAYSTORM



STAGE 6



August 6, 2219
ETRURIA
SECILIA

STAGE 7



August 7, 2219
JUDA CENTRAL SYSTEM
SECILIA



ETRURIA

STAGE 6

Establishment

セシリア星系の中心衛星セシリア首都。

人口2000万。周囲100Kmが人工物によって覆われ、自然はないに等しい無機質な都市。殖民地議話が置かれ、連合の首都となっている。

セシリアの施政を司る高等弁務官は、エトルリア市ではなく、軌道上の都市に居留していた。

セシリア首都を目指す際のステージ。都市部まで無事到達できるか。



Starting Point



TOPICS

遂に衛生セシリアの中心部に突入。雲海をぬって進む短いステージだが、中型、大型の敵が大量に配備されている。クレイジービットの強化版ともいえる起動砲台バグベアも登場する。

ボスのアラリックは高機動ビットを2つ装備した変形ロボット。緻密にパターン化しなくてはまずもって破壊することはできない。非常に硬いため、撃ち込めるチャンスは絶対に逃してはならない。

V字を描いて飛来する敵機群。回転前に片づけろ。



26

自動照準でレーザーを乱射するバグベア群。即破壊しなくてはOUTだ。



27

STAGE 6

R-GRAY1

R-GRAY2

E26×1(P×1)
(赤:1,000pts)

E26 × 1 (紫: 1,000pts)

E26 x 1 (20,000pts)

32x3 (総:1,000pts)

コリオ・レイナスのタイプD。機雷を装備している。

セシリア軍はとにかく数にモノを言わせてR-GRAYを迎え撃つ。

E41×8(P×1)
(赤1/青7:100pts)

EO8×3(調:1,000pts)

EO1×4
(本体500pts、地雷100pts)

EG1×4
(機本体500pts,機雷100pts)

EG1×4
(機本体500pts,機雷100pts)

STAGE 6 MAP

ETRURIA

STAGE 6

BOSS

Alaric



BOSS DATA FILE

- ボス本体 350,000pts
- バスターランチャー 10,000pts
- オプション 5,000pts
- ミサイル 0pts

R-GRAY1

R-GRAY2

エトルリア防空部隊の要、ブラック・アニス。装甲が厚いので集中して撃て。



31

32

D

G

31

C

多彩に変形するエトルリアの守護者アラリック。長期戦必至だ。



32

衛星セシリアの中心へ、地表もびっしりと何かの機械で埋め尽くされている。



33

Establishment

衛星セシリア上50億のAIを結ぶニューロネットワークの中心、人間が直接手を下すこと以外のすべてを司る。

セシリア殖民地議会の管理下にあるが、地球から派遣された高等弁務官及び、セシリア駐留軍総司令官に拒否権が与えられているため、セシリアの自治権は著しく制限されている。

敵軍も後がない。開幕早々にして総攻撃をしかけてくる。



34

E18 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E21 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E22 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E23 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E24 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E25 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E26 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E27 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E28 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E29 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E30 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E31 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E32 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E33 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E34 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E35 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E36 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E37 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E38 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E39 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E40 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E41 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E42 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E43 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E44 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E45 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E46 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E47 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E48 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E49 × 3 (各1000pts, 各3000pts)
 E50 × 3 (各1000pts, 各3000pts)

先に進むと地形が階段状になっている。果たして何が待ち受けるのか。



35

R-GRAY1

R-GRAY2



JUDA CENTRAL SYSTEM



さらに地下へと施設は続いていた。幾重にもハッチが連なる。



JUDA CENTRAL SYSTEM

BOSS

Spartacus



ドレイク 2 体による猛攻。バルミラ深谷と同じ粒子砲を装備している。



41

BOSS DATA FILE

- ボス本体 400,000pts
- 砲台 3,000pts
- レーザー砲台 5,000pts
- ホーミングレーザーハッチ 0pts
- E20(タイムアップキャラ) 100pts

501 × 4 (計:100pts)
508 × 1 (計:1,000pts)
501 × 5 (計:100pts)
501 × 5 (計:100pts)

532 × 8 (計:200pts)

527 × 6 (計:200pts)

最深处には、サブシステムのスバルタカスが待ち受ける。



42

スバルタカスを見事破壊すると、さらに奥があった。次で本当に最後だ。



43

-Coriolanus- 制空戦闘機 コロオレイナス

STAGE 6
／配置、上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score
配置／500pts.
上昇／100pts.

動かないで地上に配置されて攻撃しないタイプで、後方から低高度で出現し、回頭しながら上昇し、同高度に到達すると機首を放出するタイプがある。

地球連合軍及び各殖民惑星駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。

非常にバランスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、対地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装蜂起時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に徴収され、使用されている。



地球連合軍の拠点に対する爆撃を主任務とする。地球連合軍は、組織だった抵抗をできず各個撃破されていた。

セシリア本星には、その爆撃を激化し対空火器を装備した迎撃型があり、首都エトルリア防空に使用されていると推測されるが、元々が戦略爆撃機のため余り有効とは言えない。

-Radgridh- 戦略爆撃機 ラースグリース

STAGE 6
／低、上昇敵
全長：124.9 m
乗員：125名
LockOnLaser
耐久値／10
上昇／10
低高度／5
Score／1,000pts.

低高度タイプは後方より出現、直進する。攻撃はしない。上昇タイプは画面上部から低高度で出現、上昇後弾を連続発射する。

地上制圧戦に投入されたセシリア連合の戦略爆撃機。小型ながらも破壊力の大きいB-X-2気化爆弾を搭載し、連邦政府降伏後も抵抗を続ける。

地球連合軍の拠点に対する爆撃を主任務とする。地球連合軍は、組織だった抵抗をできず各個撃破されていた。

セシリア本星には、その爆撃を激化し対空火器を装備した迎撃型があり、首都エトルリア防空に使用されていると推測されるが、元々が戦略爆撃機のため余り有効とは言えない。



セシリア空軍所属の軽支援戦闘機。哨戒と支援を目的として開発された為、武装は貧弱ではあるが、その機動性は極めて高く、侮ると危険である。またその機動性、上昇能力から高々度迎撃任務もこなす。

-Thor- 支援戦闘機 トール

STAGE 6
／同高度敵
全長：34.2 m
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.

画面上部から同高度で出現し、大きく旋回して再び画面上部へ飛び去る。弾を撃つタイプと撃たないタイプがあります。

セシリア空軍所属の軽支援戦闘機。哨戒と支援を目的として開発された為、武装は貧弱ではあるが、その機動性は極めて高く、侮ると危険である。またその機動性、上昇能力から高々度迎撃任務もこなす。

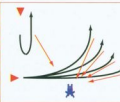
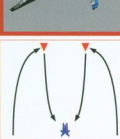
-CaillachBheur- 中型機動兵器 カリアッパ・ヴェーラ

STAGE 6
／上昇敵
全長：80.6 m
乗員：2名
LockOnLaser
耐久値／16
Score／1,000pts.

画面上部から低高度で出現し、直進して上昇する。同高度に到達すると、横方向に移動しながら2方向の弾を3回発射。停止して誘導ミサイルを4発発射する。

首都エトルリア防空部隊に配備されている機動兵器。AM鋼装備の重装甲ながら180°回転可能なアクティブスラスターを2基装備することで、高い運動性を実現している。

主兵装は、最新高機動ミサイルで、いかなるECMも無効にすると見られる。



2連装バルスガン、偏向レーザー砲などの充実した兵装により、セシリア連合が奪取後も主力戦闘機として運用されている。

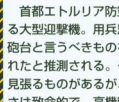
-Fafnir 制空戦闘機 ファフニール

STAGE 6
／同、上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.

同高度タイプ
後方から同高度で出現、画面上部でターンしてプレイヤーに向かった後、上昇タイプ
画面上部から出現するタイプと横から出現するタイプがあり、図のように移動する。攻撃しないタイプもあり得る。

セシリア本星において、空軍の主力となっていた制空用戦闘機。殖民惑星戦闘機で使われているタイプのマイナーチェンジ版ではあるが、

2連装バルスガン、偏向レーザー砲などの充実した兵装により、セシリア連合が奪取後も主力戦闘機として運用されている。



首都エトルリア防空部隊の中核となる大型迎撃機。用兵思想としては空中砲台と言うべきものを目指して開発されたと推測される。その火力は目を見張るものがあるが、その機動性の悪さは致命的で、高機動兵器が相手となると不利はかかせない。

-BlackAnnis- 大型防空迎撃機 ブラック・アニス

STAGE 6
／同高度大型敵
全長：189.7 m
乗員：5名
LockOnLaser
耐久値／12
Score／2,000pts.

画面上部同高度から出現し、ゆっくりと直進する。弾をバズン攻撃と、プレイヤーを狙う小型レーザー連続発射の攻撃を繰り返す。

首都エトルリア防空部隊の中核となる大型迎撃機。用兵思想としては空中砲台と言うべきものを目指して開発されたと推測される。その火力は目を見張るものがあるが、その機動性の悪さは致命的で、高機動兵器が相手となると不利はかかせない。



-Bagbear-

迎撃用機動砲台 バグベア

STAGE 6
／上昇敵
乗員：0名
LockOnLaser
耐久値／5
Score／1,000pts.

低高度から出現、同高度に上昇する。同高度に達すると、カパーを拡げて回転する。プレイヤーを狙ってレーザーを発射しながら、画面下方向にゆっくりと進む。



セシリア全域に配備されている迎撃用自動機動砲台。目標を捕足すると同時に同高度まで上昇、攻撃を行う。自動砲台の為、信頼性は低い。敵の侵入コース上に集中配置することにより、強力な防衛ラインを形成することが出来る。

-Oberon-

高機動戦闘機 オバロン

STAGE 6
／上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.

画面上部から同高度で出現、左右どちらかに旋回する。攻撃するタイプとしないタイプがある。



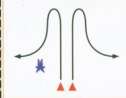
セシリアにおいて独自に研究、開発が進められていた、大気圏内高機動戦闘機。宇宙用戦闘機をベースに設計されており、スタビライザーを併せ持つ4枚の主翼などおそ大気圏内機にはいつかわくしくない外見を持つ。地球降下作戦では、従来の戦闘機とは一線を画した運動性能で、武装、装甲の脆弱さを補い、多くの戦果を上げている。

-Coriolanus-

制空戦闘機 コリオレイナス

STAGE 7
／上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／100pts.

後方から低高度で出現し、宙返りをしながら上昇、左右に散開するタイプと、同高度で出現し、プレイヤーを誘導して突っ込むタイプがある。



地球連合軍及び各補民惑星駐留軍で、最も広く使用されている大気圏内用制空戦闘機。非常にバラスの取れた戦闘機で、制空、迎撃、偵察、

対地、対艦戦等ほとんどの任務を行える。その分これといった特徴が無い。セシリア武装蜂起時、地球降下作戦時に多くの機体が、セシリア連合に回収され、使用されている。

-Drake-

汎用型機動兵器 ドレイク

STAGE 7
／同高度、上昇敵
全長：128.5 m
乗員：1名
LockOnLaser
耐久値／12
Score／1,000pts.

同高度タイプ 画面横から同高度で出現し、プレイヤーを狙って、レーザーを発射する。その後プレイヤーに突っ込む。上昇タイプ 画面横から低高度で出現し、上昇後、弾を放射状に2周ほど回し、プレイヤーを狙って弾を発射するタイプもある。



セシリア連合が独自に開発した汎用型兵器。動力部には、日機関によって開発された技術が使われている。投入されている場所により各種

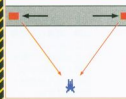
のバリエーションが存在し、宇宙用のA型、大気圏内用のA型等が確認されている。A型機動兵器の特徴として、各種の兵装を装備可能であり、交戦時には柔軟な対応が求められる。

-Verdhandi-

重対空戦車 ヴェルザンディ

STAGE 7
／戦車
乗員：3名
LockOnLaser
耐久値／1
Score／200pts.

地面を移動、もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を発射する。



JUDAセントラルシステム防衛ラインを守る戦闘車両。システム中枢へと伸びる廊下に配備されている。この廊下には防衛兵器用の通路が張り巡らされており「ヴェルザンディ」はこの上を移動する為、戦車というよりも移動砲台といった趣をもつ。兵装等は不明。

レーザー砲台

STAGE 7
／砲台
LockOnLaser
耐久値／1
Score／300pts.

フロアの内部に格納されていて、プレイヤーが近くとハッチが開き出現する。出現後は、プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。

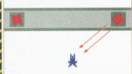




88式 対空砲

STAGE 7
配置物
LockOnLaser
耐久値 / 10
砲塔 / 30

Score
本体 / 500pts.
砲塔 / 300pts.



プレイヤーを狙って
レーザーを発射する。



ホーミング レーザー砲台

STAGE 7
砲台
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score / 300pts.



誘導レーザーを発射
する砲台。



-Skuld- 迎撃機 スクルド

STAGE 7
全長: 51.5 m
乗員: 1名
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score / 200pts.



垂直降下シーンで5
方向より出現して上
昇する。同高度まで
来たら、プレイヤー
に向けて、4方向に
弾を発射しながら後
退する。

JUDAセントラルシステム防衛ラ
インに配備されていると言われている。
最新鋭迎撃戦闘機。比較的小型の機体
に回転砲を装備し、その攻撃力は重戦
闘機に匹敵するとも伝えられている。



迎撃用回転翼機 クラサス

STAGE 7
上昇機
乗員: 1名
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score / 100pts.



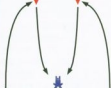
画面上部低高度から
出現、直進して同高
度上昇する。プレ
イヤーを狙って弾を
2発1回発射する。
方向を変えて画面上
部に飛び去る。

拠点防衛、迎撃用に配備されている、
回転翼機。非常に優れた高機動性を誇
り、主に都市や基地などの入り組んだ
地形を自在に飛行できる。しかし、ロ
ーターのような旧式のシステムで駆動
しているため、外装は弱い。



-Fabre 制空戦闘機 ファブニール

STAGE 7
同高度敵
乗員: 1名
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score / 100pts.



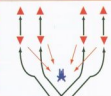
後方から同高度で出
現、画面上部でター
ンしてプレイヤーに
向かって突っ込む。

セシリア本星において、空軍の主力
となっていた制空用戦闘機。殖民惑星
駐留軍で使用されているタイプのマイ
ナーチェンジ版ではあるが、2連装バ
ルスガン、偏向レーザー砲などの充実
した兵装により、セシリア連合が奪取
後も主力戦闘機として運用されている。



-Livius- 迎撃戦闘機 リビウス

STAGE 7
上昇機
LockOnLaser
耐久値 / 1
Score / 200pts.



画面下部より、4機
で上昇して来て停止。
プレイヤーを狙って
弾を2発発射し、方
向を変えて画面上部
に飛び去る。

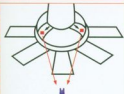
元々は地球連合セシリア派遣艦隊所属の機体。当
初、浮遊砲台として設計されたものであるが、運動
性能が予想以上に高かったため、迎撃戦闘機として
改良されることになった。
運動性に優れたバルスガンと機動兵器に匹敵する
柔軟な運動性との連携は、拠点防衛、艦船護衛等、
幅広い迎撃任務を可能としている。

低高度で画面上部から出現、ホバリングしながら
弾を3発発射する。その後方向転換して画面上部に
飛び去る。



自走対空砲

STAGE 7
／ボスの中に格納
LockOnLaser 耐久値／1
Score／0 pts.



7 Rボスシーンに登場する。ボスの本体から出現。プレイヤーを狙って弾を発射する。
スコアは入りません。



防空戦車ウルズ

STAGE 7
／戦車
全長：55.9 m
乗員：3名
LockOnLaser 耐久値／1
Score／2000pts.



7 Rの降下時に出現する。プレイヤーを狙って弾を発射する。

JUDAセントラルシステム防衛ラインの一面を担う戦闘車両。荷電粒子加速砲を装備し、高度3万m上空の飛行体をも正確に狙撃可能と推測される。ホバータンクである為、強大な粒子加速砲を装備しているにも関わらず高い機動力をもつらしい。

こういった防空兵器は、地球によって設計、開発が禁止されていた為、秘密裏に開発、量産が行われた。



高機動戦闘機オベロン

STAGE 7
／上昇敵
乗員：1名
LockOnLaser 耐久値／1
Score／100pts.



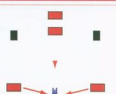
画面上部から同高度で出現。左右どちらかに回避する。攻撃するタイプではないタイプがある。

セシリアにおいて独自に研究、開発が進められていた、大気圏内高機動戦闘機。宇宙用戦闘機をベースに設計されており、スタビライザーを併せ持つ4枚の主翼などおよそ大気圏内機には似つかわしくない外見を持つ。地球降下作戦では、従来の戦闘機とは一線を画した運動性能で、武装、装甲の脆弱さを補い、多くの戦果を上げている。



ミサイル砲台

STAGE 7
／砲台
LockOnLaser 耐久値／1
Score 本体／300pts.
ミサイル／300pts.



プレイヤーが接近すると、ハッチを開けて、誘導ミサイルを発射する。



レーザー砲台

STAGE 7
／砲台
LockOnLaser 耐久値／40
Score／300pts.



フロアの内部に格納されていて、プレイヤーが近づくとハッチが開き出現する。出現後は、プレイヤーを狙ってレーザーを発射する。



ALARIC

ENEMY DATA

300mm機銃

攻撃方法／通常弾

高度／低、同高度

Lock On Laser 耐久力／破壊不可

Score／0 pts.

ハッチを開き、3本のレーザー砲をせり出し、そこから誘導レーザーを発射します。



本体

攻撃方法／
各種兵装

高度／
低、同高度

Lock On Laser

耐久力／230

Score／

350,000 pts.

アラリック(飛行形態)



マルチプルレーザー(上昇タイプ)

攻撃方法／上昇レーザー

高度／低、同高度

Lock On Laser 耐久力／破壊不可

Score／0 pts.

上昇レーザーを発射します。



FRONT 1



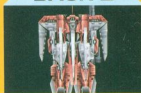
FRONT 2



BACK 1



BACK 2



SIDE 1



SIDE 2



TOP 1



TOP 2



UNDER 1



戦闘機の高速度と、ロボットの戦闘時柔軟性をあわせもつという目的で建造された。しかし変形機構の複雑さゆえ、その目的を達成するためにサイズが犠牲になってしまった。

設計時の最大の問題点は、変形の速度であった。変形時は武器が使えなくなってしまうため、隙をできるだけ少なくするために高速で変形する必要がある。このため新たに開発された慣性低減装置を採用した。ところが、この慣性低減装置の製造には海洋魚類（ハマチ）から採取される特殊な有機物質が大量に必要なため、現在建造が終了しているのは、僅か1機のみである。

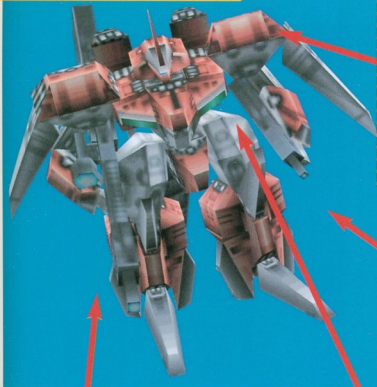
戦闘機時には、バスターランチャーは機体前方に発射可能なレーザー砲になる、このレーザーは、バスターランチャーの出力を小出しにしているだけなので、連射可能である。

ロボット時は、左手に装備している銃を撃つことができる。射撃時は、ロボットの柔軟な運動性のおかげで、広範囲をカバーすることができる。また、肩に装備したレーザー発射器（MLS*1）は、多方向の同時発射が可能で、もし両肩同時に発射されたら、回避は困難である。

建造計画にあがっているのは8機で、それぞれに使用地域に適した武装がされる予定になっている。



アラリック (ロボット形態)



汎用型高機動ビット

攻撃方法／直線レーザー、誘導ミサイル
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／40
Score／5,000 pts.

本体の左右に2機装備されています。
直線レーザーと誘導ミサイルで攻撃します。



決戦兵器

ENEMY DATA

300mmハンドガン

攻撃方法／通常弾
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／破壊不可
Score／0 pts.

通常弾を発射します。
破壊することはできません。



バスターランチャー

攻撃方法／スプレッド弾
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／32
Score／10,000 pts.

爆発が円形に広範囲に広がる、スプレッド弾を発射します。
破壊することができます。



マルチプルレーザー (連続発射タイプ)

攻撃方法／レーザー
高 度／同高度
Lock On Laser 耐久力／破壊不可
Score／0 pts.

バスターランチャーが破壊された場合、代わりにレーザーでの攻撃を行います。



SPARTACUS

スバルタカス

ENEMY DATA

レーザー砲台

攻撃方法／加速レーザー
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／40
Score／5,000 pts.

ハッチ内部に格納されており、出現すると、プレイヤーを狙ってレーザーを発射します。



機雷放出口

攻撃方法／機雷
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／破壊不可
Score／0 pts.

プレイヤーが接近すると、機雷を出します。



誘導レーザー発射部

攻撃方法／誘導レーザー
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／破壊不可
Score／0 pts.

ここを開いて、誘導レーザーを発射します。



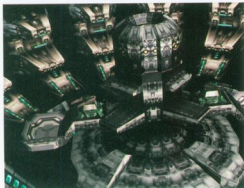
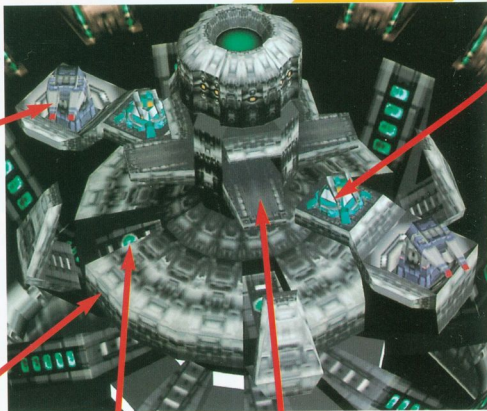
本体

攻撃方法／各種兵装
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／120
Score／400,000 pts.

自走対空砲出現位置

攻撃方法／戦車（赤い弾）
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／1
Score／0 pts.

本体から出現した戦車は、この位置に停止して、攻撃を行います。



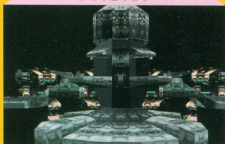


砲台

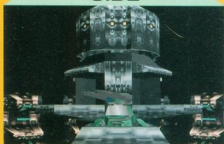
攻撃方法／青い弾（ばらまき）
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／30
Score／3,000 pts.
砲塔を左右に振って、通常弾を発射します。



FRONT



SIDE



TOP 1



TOP 2



クレイジービット

攻撃方法／青いレーザー
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／3
Score／100 pts.



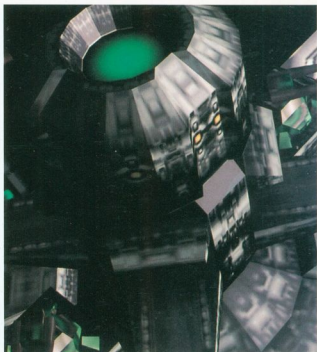
Central System を球状に取り囲む16基の量子コンピューターシステム。

それぞれがセントラルシステムの防衛機構であり、ニューロネットワークの制御システムでもある。

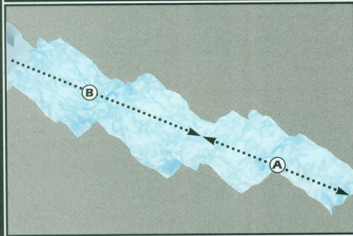
JUDAに続く回廊は、幾重にも重なる防空網を備えた、厳重な迎撃システムと化しており侵入は困難を極める。またサブシステム自体、その存在する位置（最終防衛ライン）から味方、施設の損害を顧みない攻撃を行うよう、プログラムされている。

半密閉空間で、全ての武装を使用し、侵入者と刺し違える戦術は、まさにここが最終防衛ラインであることを物語っている。

最終防衛線



STAGE 6 August 6, 2219 ETRURIA SECILIA



このステージでもっとも重要なのは、同高度の敵をショットで逃がさずに撃つことだ。このことさえ気をつければ、ステージ自体かなり短いので、かなり安定する（ボンバーを使うところ以外は）ステージと言えるだろう。

STAGE 6-A-area 8 Lock - Point 1

ステージが始まると、まず画面上部より戦闘機が6機でてくる。こいつらは、画面中央あたりまで来て弾を撃って逃げていくので、弾を撃たれる前にショットで倒してしまおう。R-GRAY1のショットは幅が広いので、こいつらに苦戦することはないだろう。

こいつらを倒したらすぐに画面上のほうに移動し、低空より上昇してくる戦闘機×9に備えよう。この戦闘機9機は、Vの字に編隊を組んでいるので、まず先頭の赤いやつを1機だけロックをかけたレーザーを発射する。

これで残りの戦闘機は8機になるので、左へ右と素早く動いてすべての戦闘機にロックをかけたレーザーを発射しよう。

STAGE 6-A-area Point 2

Point 1で戦闘機×9を倒すと、この9機と同じタイプの戦闘機が、画面の左から4機ずつでくる。

ここは全部で8機の敵がいるのでま

Point 1 素早く先頭のやつを1機だけ倒そう。



まず先頭の赤いやつを1機だけにロックをかけたレーザーを発射する。



これで残りは8機となるので、左の4機にロックをかけ、



素早く左側に切り返し、右の4機にロックをかけたレーザーを発射する。

とめてロックをかけたいところだが、こいつらの動きが速くロックしきれな

Point 2 狙いはパワーアップ緑×2だ



右から出現する編隊を追いかけながらロックをかけたレーザーを発射する。



この赤いやつにロックをかけたレーザーを発射し、すぐに右に切り返す。



左からの編隊の赤いやつはショットで倒そう。



この面の難所の一つ。弾にひびらずに、しっかりと画面中央へ切り返そう。

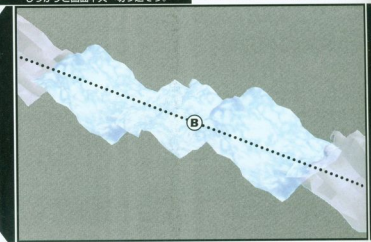
い。そこで、ここはまとめてロックをかけることにより、それぞれの編隊の最後尾の赤いやつ（両方ともパワーアップ緑を出す）を倒すようにする。

まず、右からの編隊のほうに先にでるの、こいつらの動きに合わせロックをかけたレーザーを発射していく。右からの編隊を追っている、途中で左からの編隊とすれ違うので、このときに左からの編隊の先頭2機にロックをかけたレーザーを発射して倒しておこう。右からの編隊の赤いやつにロックがかかるようになったら、レーザーを発射し、ショットを撃ちながら右側に切り返して左からの編隊の赤いやつをショットで倒そう。これでパワーアップ緑を2つ出すことができるぞ。

なお、このあと間髪入れずにステージの最初に出てきた戦闘機が出てくるので、パワーアップ緑を2つ出したらずくに左側に切り返して画面中央へと移動しよう。ここで左に切り返さないとなかなか危険な状況になってしまうぞ。この戦闘機は当然ショットで倒していくのだが、できるだけ撃ちまらしないようにしよう（特に赤いやつ）。なお、このときにパワーアップ緑を回収しておくこと。

STAGE 6-B-area Point 1

ここは回転遊覧台が8機出現するのだが、まず1機目が画面中央あたりに出現するので、出現する場所にロックのサイトを重ねておき、出現と同時に撃ち込もう（ショットも使う）。こいつに撃ち込んでいるときに、残りの4機が次々と出現するので、最初の1機目を倒したら、左へと動きながら回転遊覧台を倒していく。一番左端のやつを倒したら、一気に右へと切り返して残った右側の2機を倒そう。





右側に残った2機を撃っているときに、新たに3機出てくるので、右側の2機を倒したらすぐにこの3機のうち中央のやつを撃ちにいこう。

中央の回転浮遊砲台を倒したら今度は左側のやつを撃ちにいこう。この左側のやつを倒したらそのままの位置で待機する。右端の回転浮遊砲台は無視してしおこう。

STAGE 6-B-area

集中ロックPoint 2

回転浮遊砲台を1つ残してすべて倒したら、このあと出現する（雲海より

Point 1 回転浮遊砲台は速攻で処理しよう。



▼まず中央のやつから相手にしてい、左へ移動しながら順番に破壊していく。



▼左端のやつを倒したら、一気に右に動き残ったやつを撃ちにいこう。



▼次に新たに出てきた3機のうち中央のやつを倒しにいこう。



最後に左端のやつを倒しその場で待機。右端のやつは無視する。

上昇してくる) 中型機に集中ロックする準備をしおこう。中型機が上昇してくるのが見えたら、すぐに集中ロックをしいにいこう。この動作が遅れると、2機目の中型機にもロックがかかるとしまい、集中ロックができなくなってしまうので注意しよう。

集中ロックをしたあとは、中型機の撃ってくる弾をよけ、ホーミングミサイルを撃ってくるのを待つ。そろそろホーミングミサイルを撃ってくるな、と思ったらレーザーを発射しよう。

待ちすぎるとロックの有効時間が切れてしまうので気をつけよう。基本的には、中型機が通常弾を撃つのをやめ

Point 2 狙うは集中ロックオンだ。



▼まず、素早く1機目に集中ロックをしよう。



▼ホーミングミサイルをそろそろ撃つな、と思ったらレーザーを発射する。



▼レーザーを撃ったらすぐに3機目(赤いやつ)に集中ロックをしいにいこう。



弾をよけているときに、2機目のホーミングミサイルが飛んできるので、ショットで対応しよう。

たらレーザーを発射すればいいだろう。また、レーザーを発射するときは、必ず中型機を画面内に捉えておこう。

1機目の中型機を集中ロックによって倒したあとは、2機目の弾をよけつつ3機目の中型機に集中ロックをしいにいこう。

あとはさっさと同じように、ミサイルを撃ちそうになったらレーザーを発射すればいい。ちなみに、3機目の中型機はパワーアップ黄を出す。

STAGE 6-C-area

Bomber - Point 1

3機目の中型機を倒したら、画面中央より少し左の位置あたりでボンバーを使う準備をしおこう。

しばらくすると、画面左下低空より機雷をばらまく戦艦機が4機出てくるので、こいつらは倒さずに機雷をばらませよう。

戦艦機が機雷をばらまいているときに、画面右下低空より同じタイプの戦艦機が出てくるので、最初の4機がある程度機雷をばらまいたらボンバーを使う。

ここでボンバーを使うのは、最初の戦艦機4機がバラまいていく機雷の数が多い、この機雷で倍率を稼いでから次に出てくる戦艦機4機をボンバーで巻き込むと、1機につき70,000pts. ~100,000pts. 近い点数が入る(基本点が5000pts. のため) ためだ。さらに、このあと画面上から出てくる戦艦機(基本点は100pts.) も何機か巻き込めるため、かなり稼ぐことができる。もともとボンバーの爆風の広がりかたなどはランダムなので完全にパターンにはならないが、最低でも300,000pts.、うまくいくと700,000pts. 近い点数が入ることもある。

しかし、普段は400,000pts. ぐら

いればいっだろう。

Point 1 ボンバーを使って稼げ!



▼このぐらいのタイミングでボンバーを使うと、



かなり稼ぐことができる。

STAGE 6-C-area

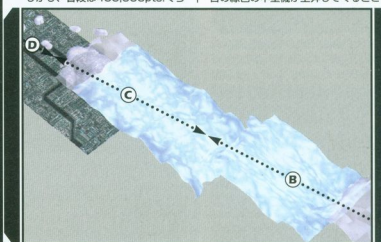
8 Lock - Point 2

さて、ボンバーを使ったあと戦艦機をショットで倒していると、1面に出てきた緑色の中型機3機が低空より上昇してくる。

この緑色の中型機は耐久力がレーザー10発分なのだが、最初の2機はボンバーによってダメージを受けているので、耐久力が下がっている。まずは、この弱っている緑色の中型機2機をさっさと倒してしまおう。

なお、この緑色の中型機は上昇すると自機を狙って弾を撃ってくるのでくわらないようにしよう。

緑色の中型機2機を倒したら、3機目の緑色の中型機が上昇してくるとこ



ろに4回ロックをかけたレーザーを発射する。このとき緑色の中型機に4回以上ロックをかせないようしよう。

3機目が完全に上昇したら、ロックを6回かけて画面の左端へ移動しよう。

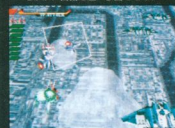
左端へ移動するところに、戦闘機が画面上の左側から右側に向かって次々と出てくる(計7機)ので、左から順に2機ロックをかけたところでレーザーを発射しよう。

なお、場合によっては3機目の緑色の中型機もボンバーのダメージを受け耐久力が下がっていることもあるため、安定するな3機目の緑色の中型機は破壊することは考えず、3機目が完全に上昇してから6回ロックをかけるだけでいいだろう(要するに最初の4回はいらぬということだ)。

Point 2 緑色の中型機をうまく利用しよう。



▼まず、この緑色の中型機に5回ロックをかけ、自機を左へ移動させる。



そして、戦闘機を2機ロックしたらレーザーを発射する。

STAGE 6-C-area 8 Lock - Point 3

さて、前のPointで戦闘機2機にロックをかけレーザーを発射したら、すぐに右に動いて(ただしレーザーの回復を待ってから)戦闘機にロックをかける。

3機目にロックをかけたら、少し前に移動して低空にいる緑色の中型機に3回ロックをかける。あとは、残った戦闘機2機にロックをかけてレーザーを発射しよう。

ちなみに、ここから先に出てくる緑色の中型機は上昇してこない。なお、この上昇しない緑色の中型機の耐久力には、レーザー5発分だ。

Point 3 緑色の中型機にロックを3回かけるのがポイント。



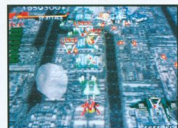
▼戦闘機3機にロックをかけたら緑色の中型機にロックを3回かける。



あとは、残った戦闘機2機にロックをかけレーザーを発射だ。

STAGE 6-D-area 8 Lock - Point 1

ここでは、さきほどロックをかけた緑色の中型機を無視してこのつちのちょっと上にいる緑色の中型機に5回ロックをかける。そうしたら、自機を前に移動させ低空にいる戦闘機3機(写真参



Point1 ここでは、この緑色の中型機と戦闘機3機にロックをかける。

照)にロックをかけてレーザーを発射しよう。

このとき、画面上部より青い中型機が出現するので、こいつはショットを撃ち込めるうちに破壊しよう。

なお、この青い中型機を撃つときは、なるべく正面で撃つようにし、自機を狙って速射してくる弾を正面に撃たせるようにしよう。

STAGE 6-D-area 8 Lock - Point 2

Point 1でレーザーを発射したあと、画面上のほうに緑色の中型機がいるので、さっきと同じようにこいつに5回ロックをかけ、そのあと戦闘機3機にロックをかけて(写真参照)レーザーを発射しよう。

ここは、緑色の戦闘機を先に5回ロックするのが結構キツイので(緑色の中型機の後方の戦闘機にロックをかけるため)、先に戦闘機1機にロックをかけ、それから緑色の中型機にロックをかけてもいいだろう。最低でも12,800pts.と6,400pts.はとろう。



Point2 ここは、この緑色の中型機と戦闘機3機だ。

STAGE 6-D-area 8 Lock - Point 3

Point 2でレーザーを発射したあと、正面の青い中型機をショットで倒そう。

青い中型機を倒したら、Point 2でロックをかけた緑色の中型機の右上に

いる緑色の中型機に5回ロックをかけた。あとはその近くにいる戦闘機3機にロックをかけてレーザーを発射。

レーザー発射後は、正面にいる青い中型機をショットで倒そう。



Point3 この場所はこんな感じでロックしよう。

STAGE 6-D-area 8 Lock - Point 4

ここがステージ6の最後のPointとなるのだが、やはりこも緑色の中型機に5回ロックをかけることから始める。Point 3で青い中型機を倒したあと、そのまま前に移動していけば緑色の中型機がいるはずだ。

緑色の中型機に5回ロックをかけた。そのすぐ近くにいる戦闘機1機にロックをかける。

そうしたら、画面上のほうに青い中型機に1回だけロックをかけ、すぐにちょっと右上に動く。するとその近くにいる戦闘機にロックがかかるはずなので、戦闘機にロックがかかったレーザーを発射しよう。

あとは青い中型機を倒すだけなので、こいつは無理に破壊しようとする結構危険なので、安全にいうなら無視してしまってもいいだろう。

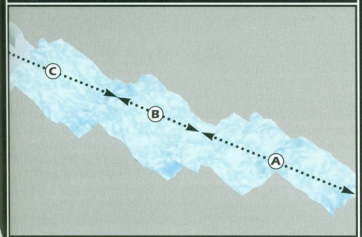


Point4 青い中型機に1回、最後に戦闘機1機にロックをかけレーザーを発射しよう。

STAGE 6 - R-GRAY 1
Stage Score: 700,000pts.
Enemy Destroyed 90%
Lock-On ShootDown 60%
Bonus Score: 270,000pts.



STAGE 6 August 6, 2219 ETRURIA SECILIA



ステージ6はセシリア上空での戦いとなる。ステージ自体の長さは、ほかのステージと比べると、とても短い。だが短いステージだけあって敵の攻撃が激しいので、油断しているとすぐやられてしまうぞ。それではマップを参考にarea別の攻略をしよう。

STAGE 6- A-area

まず初めに画面前方からザコ編隊が8機自機に向かって飛んでくる。このザコ編隊は、画面前方から出現したのち画面後方へ移動したあと、Uターンして画面前方に飛んでいってしまう。このザコ編隊は、ロックして破壊しようとする、ものすごい量の弾を撃ってくるので、このザコ編隊は出現と同時にショットしてすぐ破壊してしまう。



このザコ編隊は出現と同時にショットで破壊。

次にVの字型に編隊を組んだ戦闘機が9機出現する。このつらな編隊は、一番先頭の赤い戦闘機にロックし、つづいて右上の4機の戦闘機にロックしレ

ーザーを撃つ。

Vの字編隊ロック方法



まず先頭の赤い戦闘機と右上の戦闘機4機にロックしレーザーを撃つ。



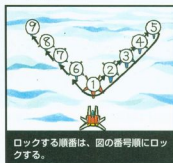
レーザーを撃ったら後方に移動して、



続いて反対側の4機の戦闘機にロックして、レーザーをつなげ破壊。

レーザーを撃ったら反対側の戦闘機

4機にもレーザーを撃って破壊する。戦闘機にロックしに行くときは、戦闘機の撃つレーザーに十分注意すること。次に画面右方向から戦闘機が4機出現する。ここではまず右方向から出現する戦闘機4機にまずロックしに行く。ロックしに行くときは、戦闘機の撃つレーザーを左に避けつつロックしレーザーを撃つ。



ロックする順番は、図の番号順にロックする。

つづいて左方向から出現した戦闘機4機にロックして、レーザーをつなげる。レーザーをつなげるときは、戦闘機の撃つレーザーを右に避けつつレーザーをつなげよう。

戦闘機の撃つレーザーに注意しろ



まず右方向から出現する戦闘機4機にロックして、レーザーを撃つ。



次に左方向から出現する戦闘機4機をロックして、レーザーをつなげ破壊。

STAGE 6- B-area

B areaに出現する敵は、A areaの初めに出現したザコ編隊が、一編隊10機に増えて、2編隊出現する。具体的に説明すると、まずザコ編隊10機が自機に向かって飛んでくるので、ショットで速攻破壊する。次に出現するザコ編隊は、左右どちらかの少ししたところから出現するので、こ

いつにも出現と同時にショットで破壊してしまおう。



このザコ編隊も出現と同時にショットで破壊。

STAGE 6- C-area

C areaに入ると、まず雲の中から浮遊回転砲台が上昇してくる。浮遊回転砲台は、同高度に上昇するとその場所まで停止したまま、頭部からレーザーを撃ってくる。

浮遊回転砲台がレーザーを撃ってくるときは頭部が青く光るので、注意して見ていけばいい。浮遊回転砲台がレーザーを撃ってくるか分かるぞ。

この浮遊回転砲台は初め5機出現するので、出現してきた順にロックして速攻破壊していきよう。



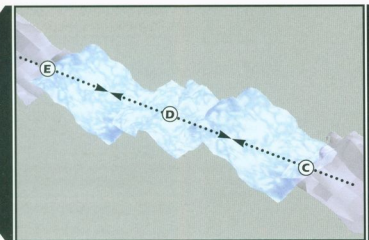
この浮遊回転砲台は、上昇してくるところをロックして、速攻破壊。

つづいて浮遊回転砲台が3機雲の中から上昇してくる。初め中央から1機目が上昇してき、つづいて右方向に2機目が上昇してきたのち、左方向から3機目が上昇してくる。

ではこいつらも出現した順番に全部ロックして破壊すればいいかというところでもなく、1機目と2機目の浮遊回転砲台をロックし破壊したら3機目



左の浮遊回転砲台を無視して、ホバー中型機を優先し破壊する。



の浮遊回転砲台は無視する。なぜ3機目の浮遊回転砲台を無視するかは、次に説明しよう。

STAGE 6- D-area

ではなぜCareaの最後の3機目の浮遊回転砲台を無視するかというと、3機目の浮遊回転砲台が出現するとはほぼ同時に、ホバー-中型機が画面前方から計3機上昇してくる。

このホバー-中型機は、破壊するのが遅くなると大量の通常弾をバラ撒いたあと、緑色の誘導弾をこれまた大量に撃ってくるので、こうなる前に画面前方から上昇してくることをロックして速攻で破壊しないといけない。そのため、3機目の浮遊回転砲台を無視してでも、このホバー-中型機を優先して破壊する必要があるのである。



ホバー-中型機を破壊するのが遅くなると、とんでもないことになる。

ちなみに浮遊回転砲台は、無視していればそのうちスクロールアウトで画面後方へ消えていくので、相手にする必要性はまったくない。

このホバー-中型機が1機目、2機目と画面前方から上昇してくるのを、まず速攻でロックし破壊する。3機目のホバー-中型機は、速攻でロックし破壊するのではなく、同高度に上昇してきたところで16ロックする。16ロックするということは、集中ロックで破壊することになる。

なぜ3機目のホバー-中型機だけ集中ロックで破壊するか説明すると、ホバー-中型機の緑色の誘導弾で点数を稼ぐためである。

この緑色の誘導弾は普通にロックして破壊した場合は1個100Pts.しか入らないが、集中ロックで破壊した場合64倍の点数が入る。緑色の誘導弾1発が100Pts.×64倍で誘導弾1発が64,400Pts.に化けるので、3機目のホバー-中型機は絶対に集中ロックで破壊すること。

この緑色の誘導弾で、そのときのゲームランクの上がり具合にもよるが、50,000Pts.から80,000Pts.のスコアを稼ぐことができる。

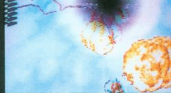
あと3機目のホバー-中型機に16ロックしに行くときの注意がひとつある。

3機目のホバー-中型機が画面前方から上昇してくるころから早めにロッ

集中ロックで破壊しろ



この3機目のホバー-中型機を16ロックする。



緑色の誘導弾を撃てたら、集中ロックで破壊。

クしに行くとき、緑色の誘導弾を集中ロックで破壊したいときに途中でロックが切れてしまい、集中ロックできなくなってしまうので、ロックをしに行くときは、ホバー-中型機が同高度に上昇してきたからロックしに行ったほうが、確実に集中ロックで破壊出来るぞ。

1機目と2機目のホバー-中型機で、16ロックしに行こうとすると、かなり厳しいのでやめたほうがいい。

STAGE 6- E-area

Eareaに入ると、画面後方、低空右方向から4機編隊の戦闘機がまず出現し、つづいて画面後方、低空左方向から4機編隊の戦闘機が出現する。

この4機編隊の戦闘機は大量の機雷をバラ撒いて画面前方へと去っていく。この画面後方、左右から出現する4機

ボンバーを撃つタイミングが重要



右から3番目の戦闘機が、画面前方へ消えそうになったらボンバーを撃つ。



あとはボンバーの爆風で戦闘機と機雷を破壊。

編隊の戦闘機と大量にバラ撒いた機雷をタイミング良くボンバーを使って破壊するとだいたい平均で40万点前後のスコアを稼ぐことができる。

STAGE 6-E-area Bomber- Point 1

では次に、具体的なボンバーを使うタイミングを説明していこう。まず初めに画面後方、左方向から4機編隊の戦闘機の右から3番目の戦闘機が画面前方に消えそうになったらボンバーを撃つ。

ボンバーを撃つときの注意点がいくつかある。ボンバーを撃つということは、ショットとレーザーを同時に撃つことになるので、戦闘機にロックがかけられないようにすること。

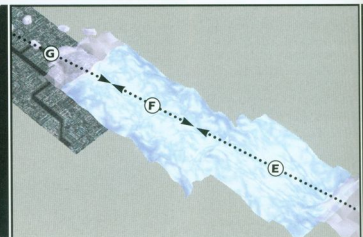
もしここで戦闘機にロックしてしまえば、レーザーで戦闘機を破壊してしまい、機雷の数が減ってしまう。また、ボンバーを撃つときは画面の中央でボンバーを撃つこと。

もしここで画面を左右どちらかにスクロールさせてしまうと、ボンバーがきちんと画面の中央で爆発しないため、戦闘機と機雷をボンバーの爆発で破壊できなくなるので、こうなると獲得スコアが大幅に低下してしまう。

以上のことを注意しながらボンバーを射てば、平均で400,000pts.稼げ、調子いいときは500,000pts.~700,000pts.稼げる。

STAGE 6- F-area

F-areaに入ると画面前方、右方向低空から、横一列に7機編隊の戦闘機が出現する。





中型機の引き付けが重要



▼まずこの中型機2機に9ロックする。



▼中型機が画面後方に消えそうになったらレーザーを撃つ。



STAGE 6-F-area 16 Lock - Point 1

まず最初に画面前方、右方向低空の3機の中型機のうちの、一番左の中型機をロックし破壊する。

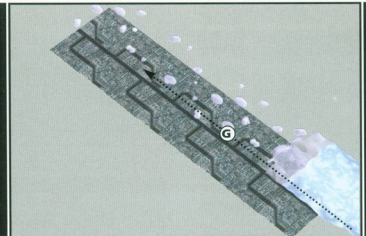
次に残りの中型機2機に、どのような順番でもいいので9ロックする。間違えても破壊はしないように。

9ロックした中型機が画面後方に消えそうになったらレーザーを撃つ。次に、画面前方から横一列に7機編隊の戦闘機が出現するので、この戦闘機を左から右へとロックしていき、レーザーをつなげて破壊する。

この戦闘機は1機100pts.で、最後の16機目の戦闘機までレーザーをつなげて破壊した場合は、256倍の点数が入り、25,600pts.のスコアを稼ぐことができるぞ。

STAGE 6- G-area

雷海を抜けたGareaに突入すると、大型飛行艇と、低空に大量の中型機、



及び戦闘機が出現するラッシュ地帯になる。

この場所は、大型飛行艇をショットで破壊しつつ、低空の中型機にロックをかけ、戦闘機にレーザーをつなげて点数を稼いでいこう。

STAGE 6-G-area Point 1

この場所はまず画面右方向、低空の緑色の中型機2機にロックする。この中型機の耐久力は、レーザー5発分だ。あとこの緑色の中型機2機にロックしに行くときは、前方に大型飛行艇が出現するので、この大型飛行艇をショットで破壊しつつ、低空の中型機2機にロックする。

この中型機2機に10ロックしたらレーザーを撃ち、画面前方、低空の戦

闘機5機にロックし、レーザーをつなげて破壊する。

STAGE 6-G-area 16 Lock - Point 2

次に画面左方向低空に、緑色の中型機が1機と、その前方に戦闘機が1機出現するので、中型機に5ロックしたら、前方の戦闘機1機にロックする。

この場合も、中型機にロックしに行くときに画面前方に大型飛行艇が出現するので、ショットで大型飛行艇を破壊しながら、中型機にロックしに行くこと。

とりあえずこの時点で合計6ロックしたことになる。次に画面右方向、低空に中型機が1機出現するので、5ロックする。この中型機に5ロックしたらレーザーを撃つ。

前方の大型飛行艇に注意



▼この中型機2機に10ロックして、レーザーを撃つ。



前方低空の戦闘機5機にレーザーをつなげて破壊。

大型飛行艇の攻撃を見極める



▼まずこの中型機と戦闘機にロック



大型飛行艇の攻撃を避けつつ戦闘機にレーザーをつなげる

イラスト解説



レーザーを撃ったら、前方の大型飛行艇の攻撃を避けつつ、中型機左横の戦闘機にロックしレーザーをつなげ、その前方に戦闘機が5機、縦一列に飛んでいるので、この戦闘機にもロックしてレーザーをつなげて破壊する。

この順番どおりにロックすると、ちょうど全部で16ロックしたことになるので、最後の戦闘機で256倍の点数を稼ぐことができる。

低空を飛行している戦闘機は100pts.なので、16機目の戦闘機は25,600pts.になる。25,600pts.を稼いだら、先程の大型飛行艇をショットで破壊する。

次に右方向、低空に中型機が1機と、左方向に大型飛行艇が1機出現するので、こいつらを破壊するといよいよ6面ボスの戦闘になる。

STAGE 6まとめ

6面道中で重要となるPointは、Dareaで出現するホバー中型機の撃つ緑色の誘導弾を集中ロックで破壊すること、Eareaで出現する機雷をばらまく戦闘機のところでボンバーを撃つ点数を稼ぐ場所2箇所が重要となる。

STAGE 6 - R-GRAY 2
 Stage Score: 1,000,000pts.
 Enemy Destroyed 90%
 Lock-On ShootDown 65%
 Bonus Score: 292,500pts.



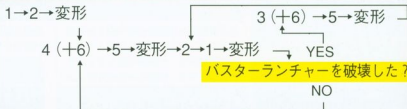
STAGE 6 BOSS Alaric

アラリック

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
300mm機銃×2	1	ばらまき弾 (開幕のみ低速)	—	—
*MLS×2 (飛行形態)	2	低空からレーザー	—	—
MLS×2 (人型)	3	両肩からレーザー	—	—
バスターランチャー (右手)	4	スプレッド弾×3	32	10,000pts.
300mmハンドガン (左手)	5	通常弾を放射状に発射	—	—
本体	-	—	230	350,000pts.
汎用型高機動ビット×2	6	誘導ミサイル	—	—
	7	レーザー	—	—
ビット本体	-	—	40	5,000pts.

攻撃パターン

*MLS=Multiple Laser System



攻撃パターン：1
ばらまき弾



攻撃パターン：2
低空からレーザー



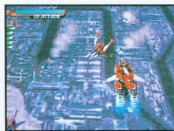
攻撃パターン：3
両肩からレーザー



攻撃パターン：4
スプレッド弾



攻撃パターン：5
通常弾を放射状に発射



攻撃パターン：6
ビット/誘導ミサイル



攻撃パターン：7
ビット/レーザー

ビットの破壊を最優先

ステージ6ボスの「アラリック」攻略の秘訣は、ビットの早期破壊にある。このビットはレーザーと誘導ミサイルを装備しており、本体もかなりの耐久力を誇る。こいつはアラリックの両端を守るように浮遊して、展開時には2機同時に激しい攻撃をしてくる。

まずは、左側のビットを最優先に破壊することを考えよう。

●ボスが下降するまで

アラリックが出現したら、ショットを撃ちつつ左のビットに集中ロックオン (R-GRAY 2は、すぐレーザーを発射して攻撃)。さらにロックオンしていくと、アラリック本体から300mm機銃 (以下、ばらまき弾) を撃ってくる。この出現時のばらまき弾のみ、弾速が遅くなっているの画面左下で小刻みに動いて弾避けしよう。この弾はここまでノーマスでとるかなりの弾数を撃ってくる。どうしてもこの弾

を避けられないという人は、ステージ6の雲海地帯で稼ぎに使うスペシャルウェポンを使わないようにして、ここまで持ってくるしかない。

●低空MLSから高速ばらまき弾

ばらまき弾をしのいだら、アラリックは低空MLSを撃つべく下降する。このときアラリックが左右どちらから下降するかを見て、自機は常にその反対側へ移動しよう。

つぎにアラリックが下降したら、自機を進行方向の画面端に押し付ける。

ボスが降下するまで



▼ボス出現と同時にショットとロックオンレーザーでビットを攻撃。



開幕のみ低速のばらまき弾をこの辺で小刻みに動いて避ける。



低空MLSを撃ちこなす。このときボスとは逆の方向へ移動する。

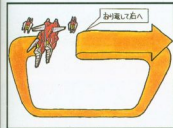
自機を画面端に押し付けたり、レバーをニュートラルに入れたり。すると自機は慣性で若干戻されるはずだ。この戻された位置が、低空レーザーに対する安全地帯だ。



ここが低空MLSに対する安全地帯。画面端から手を離した場所だ。

低空レーザーを避けたら、安全地帯の上に行く。これはつぎのばらまき弾を誘導するためだ。アラリックがばらまき弾を撃つと、画面外周を大きく弾全体を避けるようにちよつとずつ移動する。このとき、さきほどの「アラリックが低空に行くほうとは逆側に移動」といったとおりであれば、弾避けの最後はアラリックとは離れた位置関係になって、弾避けが楽になっているはず。

つまり、アラリックが下降するのは逆方向に移動しておけば、上昇後にばらまき弾を避けるときに自然と離れることができるのである。これと正反対の行動をとると、ばらまき弾避けの後半にアラリックと密着しながら弾避けることになり、かなりつらい状況に陥ってしまうぞ。



図A 低空レーザーからバラ巻き弾終了までのアラリックの軌道

●変形～バスターランチャーまで
このときアラリックは、ロボット形態

飛行時バラ巻き弾の避けかた



▼レーザーを避けたらすぐ上に行き…



▼ばらまき弾を引き付けて…



▼画面外周を大きく周るようにして全体をいっぺんに避ける。



低空レーザーのときの仕込みがここで活きる。おかげでこんなに広い!!

に変形する。このときは一方的に攻めるチャンス。ビットに集中攻撃しよう。まだ1回目のロボット形態なら、まだ右にビットが残っているはず。アラリ



【写真A】この角度でレーザーと誘導弾をかわしてスプレッド弾に備える。

ックが変形を終えると、バスターランチャーからスプレッド弾が3発連続発射される。ビットのレーザーと誘導ミサイルを避けるため、画面左下付近で待とう。だいたい写真Aくらいの位置だが、ビットとこのくらいの角度をつけておくとレーザーも誘導ミサイルも避けやすい。

スプレッド弾は、発射する際に「シューーン」という音があるので、これを頼りに発射する直前からちよつとずつ右へ避けよう。

スプレッド弾の避けかた



▼すこしずつ右へ動いてスプレッド弾を避ける。この弾は3連続くるぞ。



3発目を撃ち終わったとき、アラリックとの位置関係はこのくらいになっている。

●ハンドガンの避けかた

スプレッド弾を3発避けたら、アラリックが移動してハンドガン撃ってくる。このときは撃つ角度が2種類あるが、どちらの方であってもアラリックの真横が安全地帯となる。

なお、2種類ある撃ちかただが、じつは自機の動きで完全にパターン化することができる。アラリックは低空レーザーのあと上昇してくるが、このときからハンドガン撃つ直前までの自機の位置を見ている。つまり、この間の自機の動きを毎回キチンとパターンにすれば、ハンドガンの発射方向も毎回おなじ方向になるというわけだ。

ここであつたつづきを付けてほしいところがある。ひとつはアラリックがスプレッド弾を撃つまえに、バスターランチャーを破壊してはいけないということ。これをやってしまうと爆発の反動でアラリックが後方に吹っ飛んでしまい、ハンドガンの安全地帯がなくなってしまうぞ。

もうひとつは、まだ右手にバスター

ランチャーを持っているとき。この場合ハンドガンで攻撃しているときはいいが、撃ち終わった際にアラリックが振り返る瞬間にバスターランチャーでブン殴られてしまう(!)ので、すぐ離れよう。

ハンドガンの安全地帯



▼ボスがハンドガンを撃ち画面左上に移動するとき…



▼ビットからレーザーを1発撃たれるので、すぐ移動しないこと。ハンドガンの安全地帯に入るのは、このレーザーを避けたあと。



ここがハンドガンの安全地帯。

●第一形態から第二形態への移行

ここからあとは、ビットとバスターランチャーを破壊するまでおなじことを繰り返せばいい。現実的には、1回目のロボット形態を終えてつぎのロボット形態になるまえあたりで、ビットを破壊できていろいろだ。



バスターランチャーを失うと、以後ここにはMLS攻撃が入る。

アラリックのモードが変化するのは、バスターランチャーを破壊したとき。つぎからはバスターランチャーの攻撃が入るべきときに、両肩からのマルチプルレーザーの攻撃が入る。

●両肩からのマルチプルレーザー

基本的に両肩から一斉に発射されるこのレーザーは、これを全体でひとつの大きな弾と見立ててまともに避ける。まじがって、レーザーの間に入ろうなどとは考えないほうがいい。

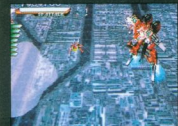
バスターランチャーを失ったアラリックがロボット形態になったら、向きを誘導するべく左に自機を移動させよう。その向きはだいたい写真Bくらいの角度。このへんで待っていると、アラリックの両肩が光りだして「シュイーン」という音とともに溜めはじめる。その溜めの音が消えそうになったら、アラリックの逆側の肩に一気に移動させよう。

逆側の肩に移動したらその場で待つと、やがてアラリックが自機の方を向きはじめる。これでさきとは右逆の状態になったことになる。おなじように「シュイーン」という音を確認したら、再びもとの側の肩方向にレーザーを避けよう。

これを計3回行うと、アラリックは変形して飛行形態に戻る。

ステージ6のボス戦は初めのうちはすごい強敵に思えるかもしれないが、パターンが分かかってしまえば楽勝。山場はいきなり開幕の低速ばらまき弾の避けと、2機めのビットを破壊するまでの2箇所。R-GRAY 1、2の両機でパターンは変わらないが、R-GRAY 2は集中ロックオンし難いぶんだけビットの破壊がR-GRAY 1より遅れがち。しかしビットより先にバスターランチャーを破壊しないかぎり、ここに書かれた方法で安全にクリアできる。あせらずに、ビットを破壊するまでは無茶な動きは控えよう。

両肩からのMLS対策



▼【写真B】このくらいの角度に誘導して…



▼「シュイーン」という音がしたら…



▼一気に右側の肩に移動!!



▼今度はこっちにボスが向いたら、おなじくレーザー一斉を確認して…



またもとの肩側へ。これをもうワンセット行えばOK。

攻略パターンアフターケア

いまいい、本文に載せた攻略のようにプレイ出来ないというのでは見ん。

●飛行形態時の低空MLSについて
「低空MLSの安全地帯に入るとして自機を画面端に押し付けると、自機が戻らないことがあるが?」

解決策)

それはボスが低空に逃げるときに、スクロールを引っ張るときとそうでないときがあるからだ。自機1機ぶん戻れなかったときは、手動で自機を安

全地帯に合わせよう。この安全地帯は、必ず自動で合わせなければならないわけでは無い。ボスが撃つ低空MLSは、実は見た目よりかなり攻撃判定が小さい。合わせるときは目算で大丈夫だぞ。「おおよそ、画面端から自機1機分空けたところ」でいい。相当してはいない限り、MLSにやられることはないはずだ。



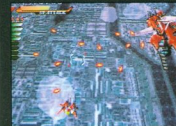
自機が押し戻れないときは、すぐ手動で安全地帯に合わせろ。

なお、いちどラインを合わせたなら、その軸上も安全地帯になっている。飛行形態のばらまき弾が苦手な人は、ボスが上昇してきたら上のほうに移動しておいて弾を引き付けるようにすればいいだろう。

バラ巻き弾弾の仕組み



▼このあとにばらまき弾が苦手な人は…



安全地帯に入ったら、レーザー通過中から上へいって弾を引き付けよう。

●ハンドガンの安全地帯で、希にやられることがある

解決策)

おそらく、安全地帯に入るのが早すぎるためだろう。ボスがハンドガン撃つときは、一度自機と画面内での比率を補正してから撃ち始める。そのため、早くから安全地帯に入ってしまうと、ボスがその位置を基点として弾を

撃ち始めてしまうのである。これを防止するには、ボスがハンドガン撃つために移動しきったあとに安全地帯に入るようにしよう。



ハンドガン撃つ前にボスは上のほうに移動する。安全地帯に入るのはこうなっていたら。

それと、ボスがバスターランチャーを撃つあとにバスターランチャーを破壊してしまっても、同じようなことが起こる。これはバスターランチャーを破壊した反動でボスが後方に吹き飛んでしまい、その位置からハンドガン撃ち始めてしまうからだ。こうならないように、ボスがバスターランチャーを撃っているときは攻撃しないようにしよう。

これやったらアウト!!



▼スプリッド弾を撃っているときに、バスターランチャーを破壊してしまうと…



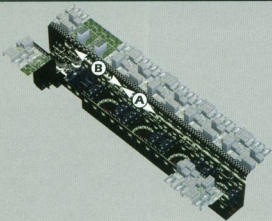
そのあとこうなります。あせりは禁物!!

STAGE 6 - R-GRAY 1
BOSS Score: 370,000pts.
Total Score: 11,738,000pts.

STAGE 6 - R-GRAY 2
BOSS Score: 370,000pts.
Total Score: 19,047,250pts.



STAGE 7 August 7, 2219 JUDA CENTRAL SYSTEM SECILIA



STAGE 7-A-area

Aエリアで出現してくる敵は、5機編隊のヘリ（100pts.）が2セットと、戦車（200pts.）が10台、それにレーザー砲台（300pts.）4門が出現してくる。

STAGE 7-A-area 8 Lock - Point 1

まずは、スタート直後前方から上昇してくる5機編隊のザコをすべてロック。ザコをロックしたら、画面最上部に自機を移動させていき地上物を乗せた床が前方からスクロールし画面内に入ってくるのを中央辺りで待つ。

この位置で待っていると、しばらくして戦車が2台づつ前後2列で計4台出現してくるので、前列の2台と後列の左側の1台をロック。ザコ5→戦車3でレーザーを发射して破壊する。

STAGE 7-A-area 8 Lock - Point 2

つづいて1台だけ残っている戦車をロックしてから、右方向に移動。レーザー砲台を格納しているハッチの先にある青色の戦車を2台ともロック。そのまま、右側のハッチから出してきたレーザー砲台に自機を重ねるように後方に移動させていく。

自機をレーザー砲台に重ねて砲台が

Point 1 ザコ5→戦車3でロック



赤戦車4台の内、3台にロックをかけてレーザーを发射する。

らのレーザーを封じたら、スクロールに合わせて少しずつ後退しながら砲台の上に自機を待機させつづき、左側のレーザー砲台が自機の方を向いてレーザーを发射してきたから、一気に画面の一番下まで後退してレーザーを避けていく。この時に、今まで重なっていた右側のレーザー砲台を同時にロックしておける。

後方画面一番下まで移動したら、左方向へと切り返してレーザー砲台の2門から发射されてくるレーザーを避け

Point 2 戦車3→砲台2→戦車2→砲台1



まずは残っている赤戦車にロック…

つづいて、画面右上部の青戦車2台をロックしてレーザー砲台の弾を封じ…



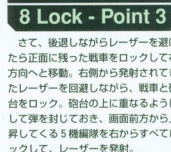
ながら左の砲台をロック。今度は、いまロックしたばかりの砲台上を通過するようにして弾を封じておき、正面で縦に並んでいる戦車2台をロック。さらにちょうどハッチから新たに出現してきた左側のレーザー砲台をロックして、戦車1→戦車2→砲台2→戦車2→砲台1としてレーザーを发射する。

レーザーを发射する時、始めにロックしておいた砲台が自機を狙ってレーザーを发射してくるので、最後の砲台をロックしてレーザーを发射したらすぐに後退するなどして、レーザーを避けていくようにすること。



今度は左方向に切り返して、左側のレーザー砲台をロックしておいて…

その先にいる左側の戦車2台をロックしてから…

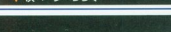


さらにハッチから出現してきたレーザー砲台をロックして、レーザー発射！

STAGE 7-A-area 8 Lock - Point 3

さて、後退しながらレーザーを避けながら正面に残った戦車をロックして右方向へと移動。右側から发射されてきたレーザーを回避しながら、戦車と砲台をロック。砲台の上に重ねるようにして弾を封じておき、画面前方から上昇してくる5機編隊を右からすべてロックして、レーザーを发射。

この時にPoint1の最後と同様にレーザーが自機を狙って打ち出されてくるので忘れずに避けていき、レーザーで破壊した赤戦車が出した緑アイテム×2を回収しておき次に備える。





レーザー砲台をロックしてから…



自機を砲台に近づけて、砲台と戦車の弾を射ておいてから…



5機編隊のヘリをロックしてレーザーを発射する。

STAGE 7 - B-area

Bエリアで出現してくる敵は、5機編隊のザコ（100pts.）が1セットと、戦車が12台。それにレーザー砲台（300pts.）が2門と台座付き砲台（砲台300pts./台座500pts.）7（+2）門が出現してくる。

STAGE 7-B-area

8 Lock - Point 1

まずは始め、Aエリアと同様に画面前から5機編隊のザコが上昇してくるのでこれをすべてロック、やはりこれも同じようにして画面の上方から自機を移動させて、地上物を乗せた床がスクロールしてくるのを写真1の位置で待って、次に出現してくる戦車の弾を避けやすいように誘導しておく。

さて、床が見え始めると同時に弾の発射音がして前方の左右から戦車が弾を撃ってくるので、右方向に移動して弾を避けながら右側2台の戦車をロックして、今度は左方向に自機を切り返してい。この時、始めにロックしておいた5機編隊が、すでに上昇しき

て当たり判定が発生しているので、体当たりしないようにして弾と一緒に避けながら左側手前の戦車をロックしてザコ5→戦車3でレーザーを発射する。

Point 1 ザコ5→戦車3でロック



写真1 まずは、5機編隊をロックしたら、この位置で弾を誘導してやる。



右の戦車2台をロックしたら、ヘリに体当たりしないように切り返して…



左手前にいる戦車をロックして、レーザーを発射して破壊する。

Point 1でレーザーを発射したら、つづけて残っている戦車をロック。さらに左側にあるレーザー砲台が出現してくるハッチの左上にスクロールしてきた台座付き砲台をロックしておいて、ハッチから出現してきたレーザー砲台をロック。台座付き砲台とレーザー砲台をロックしたら、今度は右方向に自機を移動させていって右側のレーザー砲台と台座付き砲台をロックしてレーザーを発射して破壊する。

STAGE 7-B-area

8 Lock - Point 2

レーザーを戦車1→砲台2→砲台2で発射したら、次は画面中央で左右から3台づつ交差するように移動している戦車の弾を避けながら、交差していくことをすべてロック。さらに、その前方に出現してきた台座付き砲台2門をロック。戦車6→砲台2として

戦車1→砲台4で ショートカットしてやる



戦車1→砲台2とロックしておいて…



右側のレーザー砲台と台座付き砲台をロックしてレーザーを発射してやる。

レーザーを発射して破壊する。

Point 2 戦車6→砲台2でロック



戦車と砲台の弾を避けながら戦車6台をすべてロックしてから…



その先に出てきた台座付き砲台をロックしてレーザーを発射してやる。

STAGE 7-B-area

8 Lock - Point 3

戦車と一緒に砲台部分を破壊したら、台座部分の前方にいる2台の赤戦車が動き始める前に左→右の順番でロックしてから、右→左と台座2つをロック。つづいて、画面内にスクロールしてきた台座付き砲台3門を左→中央と弾を避けながらロックして、中央と右の台座付き砲台の間にサイトを合わせてお

き、Cエリアのフロア1にある台座付き砲台をロックするまで待つ。

スクロールが進んで台座をロックしたら、残っている右側の台座付き砲台をロックして、戦車2→台座2→砲台4としてレーザーを発射する。

レーザーを発射後は、最後にロックした砲台の台座をロックして自機を左方向に切り返していきながら、中央の台座もロック。さらに、Cエリアのフロア1の左上に残っている台座付き砲台をロックしてレーザーで破壊する。

Point 3 戦車2→台座2→砲台4でロック



戦車2→台座2→砲台2とロックしたらこの辺りで待つ…



下のフロアの砲台をロックしてから…



残っている右側の砲台をロックしてレーザーを発射してやる。



余裕があるようなら切り返す時に砲台2→砲台1。できなければ砲台を破壊



STAGE 7 - C-area

Cエリアは、階段状になっていくフロアであるため非常に出現してくる敵が分りづらい。したがって、各フロアを基準として個別に手前から順番に、くわしく説明していくことにする。本文中で説明している地上物のくわい配置については、一覧表を参照。また、出現パターンと早めにロックできる地上物については、次ページの攻略部分を参考にして見て欲しい。

●フロア - 1

下り始めのここは、4機編隊のザコ(200pts.) 1セット、戦車(200pts.) が4台。台座付き砲台(砲台300pts./台座500pts.) が2門と、ミサイル砲台(本体300pts./ミサイル300pts.) が2門設置されている。

8エリアのPoint 3で少し触れた通りに台座付き砲台については、スクロールの関係上かなり早くからロックをすることができ、それ以外の地上物に関しては基本的にアングル変更が始まるまではロックすることができない。またミサイル砲台はサイトの内

側に出てくるため、ボンバーでも使用しない限りは破壊することができない。

●フロア - 2

戦車(200pts.) が8台と、ステージ5で登場した耐久力3の中型機(1,000pts.) 2機がなぜか置いている。

このフロアで早めにロックできるのは、両端の真ん中辺りに停車している戦車2台のみで、フロア上部においてある中型機に倍率は当然かららない。

●フロア - 3

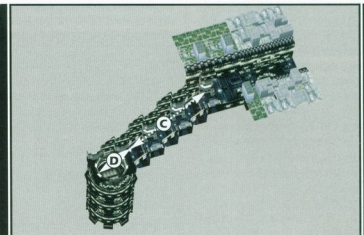
このフロア 3には、4機編隊のザコ(200pts.) 3台。それと誘導レーザー砲台(300pts.) が2門と、台座付き砲台(砲台300pts./台座500pts.) 2門が設置されている。

基本的に早めにロックをかけられるのは、2門の誘導レーザー砲台のみで、これ以外は出現位置の関係上できない。

●フロア - 4

ここに設置されている地上物は、戦車(200pts.) が4台と、ミサイル砲台(本体300pts./ミサイル300pts.) が3門となっている。

このフロアで早めにロックすることができるのは、フロア手前に設置され



ているミサイル砲台2門と戦車2台をロックすることができる。

●フロア - 5

このフロアは最も設置されている地上物が多く、4機編隊のザコ(200pts.) が1セットに戦車(200pts.) が3台。それに誘導レーザー砲台(300pts.) が2門、ミサイル砲台(本体300pts./ミサイル300pts.) が2門と、台座付き砲台(砲台300pts./台座500pts.) 2門となっている。

この中で早くロックをかけられる地上物は、誘導レーザー砲台2門とミサイル砲台1門の3つとなっている。

●フロア - 6

Cエリア最後となるこのフロアには、ミサイル砲台(本体300pts./ミサイル300pts.) が5門のみとなる。ここも基本的には他のフロアと同じように、フロア前列のミサイル砲台が2門だけが早めにロックすることができるようになっている。

STAGE 7-C-area 連続フロア地帯

▼FLOOR 1_TYPE-A



▼FLOOR 2_TYPE-B



▼FLOOR 3_TYPE-A



▼FLOOR 4_TYPE-B



▼FLOOR 5_TYPE-A



▼FLOOR 6_TYPE-B



STAGE 7-C-area

8 Lock - Point 1

始めのフロア1は、ザコ編隊が両サイドの発進口から2機ずつ出現してくるAタイプのフロアとなっている。

さて、Bエリアの最後でフロア上段右側の台座付き砲台を破壊したら、フロア中央部に4台いる戦車を撃ってくる弾を避けながら、ザコ編隊が発進口から出現してくるのを待つ。

ザコが出現してきたら右側の2機をロックして、フロア2の中段の右側の戦車とフロア1上段に残っている右側の台座をロック。すぐに右方向へ自機を移動させていき、今度は左側の敵を右側と同じザコ2→戦車1→砲台1の順番でロックしてレーザーを発射する。

Point 1 (ザコ2→戦車1→砲台1) x2



▼まずは、左側をザコ2→戦車1→砲台1とロックしておいて…



今度は右側を同じ順番でロックしておいてレーザーを発射してやる。

この時、フロア1の中央部にいる戦車がつな弾を撃ってくるので左側へと切り返す時に十分注意すること。

STAGE 7-C-area

8 Lock - Point 2

降下していくための視点変更が終わると、ようやくフロア1の中央にいる戦車4台をロックできるようになるので、弾を避けながらロック。この時に余裕があるようなら、Bエリアの最後で破壊した赤戦車2台が出した赤アイテムと緑アイテムを回収して、フロア2の下段にいる戦車4台をロックできる写真1の位置へ移動して待ち、戦車にロックがかかるのを待つ。

ある程度スクロールが進んでロック

したら、横方向に移動して戦車4台すべてをロックしてレーザーを発射する。

Point 2 戦車4→戦車4でロック



▼フロア1の中央に固まっている4台をロックしたら、この位置で待ち…



1台をロックしたら、横並びの残り3台をロックしてレーザーを発射する。

STAGE 7-C-area

8 Lock - Point 3

戦車8台をレーザーで破壊したら自機を画面前方に移動させて、Point 1で赤ザコを破壊して出していた赤アイテム2個を回収して、フロア2の上段に設置されている中型機2機をそれぞれ3回ずつ計6回ロック。そのさらに下にあるフロア3下段の両サイドに設置されている誘導レーザー砲台を2つ共ロック。中型機6→砲台2とし

Point 3 中型機6→砲台2で…



▼上段中央の中型機2機に3回ずつロックをかけてから…



下のフロアに設置されている誘導レーザー砲台2門をロックしてやる。

てレーザーを発射してやる。

どんなに早くロックをしてレーザーを発射しても、最低1回は自機を狙って誘導レーザーが壁底から飛んできるので注意して避けること。

STAGE 7-C-area

8 Lock - Point 4

つづいて、フロア2の両サイドから移動してきた戦車2台をロック。さらにフロア3の中央部の左側から出現してくる戦車3台をロックして、左方向へ自機を移動させる。

後は左側の発進口からザコが出現してくるまで砲台と戦車の弾を避け、ザコが出現してきたらザコ2機をロックしてから左側の台座付き砲台をロック。戦車5→ザコ2→砲台1としてレーザーを発射して破壊する。

Point 4 戦車5→ザコ2→砲台1でロック



▼まずは、戦車2→戦車3とロックしてやっておいてから…



ザコ2→砲台1とロックしてレーザーを発射。きつければ、砲台1→ザコ2

STAGE 7-C-area

8 Lock - Point 5

Point 4のレーザーを発射したら今度は、前方に自機を移動させて弾を避け、フロア4の下段に横並びで設置されているミサイル砲台2つと戦車2台をロックしていき、この時に右側の発進口から出てきたザコ編隊の残り2機をロック。最後はフロア上段右側に設置されている台座付き砲台をロックしてレーザーを発射して破壊する。

STAGE 7-C-area

Bomber - Point

Point 5 最後の砲台を8ロックで



▼自機を画面上部まで移動させて、砲台1→戦車1→砲台2→戦車1→ザコ2



最後は手前のフロア上段の右側の砲台に8ロック目をかけてレーザー発射!

Point 5のザコが撃った弾を避け、フロア4の上段中央に設置されているミサイル砲台と、その両サイドにいる戦車をロックしないようにして、赤ザコを撃って出した赤アイテム2つを回収。フロア5の下段に設置されている誘導レーザー砲台から発射してくる誘導レーザーを回避していく。

ある程度弾を回避しながらフロア4のミサイル砲台をロックする直前まで画面中央で引き付けて、ボンバーを発射。フロア5の敵をすべてボンバーに巻き込んで倍率をかけて稼いでいく。

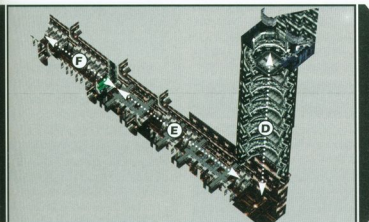


これぐらいの位置まで貼ってからボンバーを発射してやること。

うまくいけばフロア4の上段部分とフロア6の中央まで巻き込んで、普通にロックしていても絶対に入ることのない300,000ptsも稼げる。ただし他のボンバーポイント同様に、ボンバーの広がり悪いとボーダーラインの200,000pts.までいかないことも…

なおこのボンバーポイントでの理論限界点は337,600pts.となっている。

後はフロア6に残ったミサイル砲台すべてにロックをしてレーザーを発射。次のDエリアに備えて、自機を右方向へと移動させておくようにする。



STAGE 7 - D-area

Dエリアで出現してくる敵は、8機編隊のザコ（100Opts.）が4セットと、5機編隊の上昇ザコ（200Opts.）が2セット。それにミサイル砲台（本体30Opts./ミサイル300Opts.）が4門とステージ6で出現した耐久力5の回転浮遊砲台（1,000Opts.）が10機出現してくる。

STAGE 7-D-area 8 Lock - Point 1

階段状のフロア地帯を抜けるので、すでにお馴染みとなったザコの8機編隊が画面前方から、左→左→右→左の順番で4セット連続で出現してくる。

基本的には、8機編隊が出現してくるのを編隊ごとに毎回すべてロックし

Point 1 8機編隊を誘導でロック



自機を右側に最初からよせておけば…



かなり楽に8機編隊をロックすることができるようになる。超重要だ！！

てやれば、ちょうど8回ロックをかけられる。ところが、実際にはザコの撃ってくる弾が意外に多くてロックしづらい。このザコ編隊をうまくロックしていくコツは、まず始めの編隊が出現してくる前に自機を右方向に移動させておいて、画面左前方から出現してくる編隊を斜めに誘導。自機に向かって斜めに編隊が出現してきたら、自機を左方向に横移動させながら編隊をすべてロックしてレーザーを発射する。

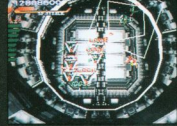
STAGE 7-D-area 8 Lock - Point 2~3

つづいて、左前方から出現してくる2回目の編隊が自機の正面にくるので、これをロックしてレーザーを発射。今度は右前方から斜めに出現してくる、3回目の編隊を右方向に自機を切り返しながらロックしてレーザーを発射し

Point 2~3 きつければショットで…



2回目の8機編隊は正面でロックしなければならぬため、前ときつ…



3回目の8機編隊は始めと同様に右方向へと移動しながらロックしていく。

て破壊する。始めの編隊を右方向に移動しておいて、斜めに誘導してやるだけで1回目と2回目の編隊のつなぎをかなり楽にロックできるようなるので、かならず始めの編隊が出現する前に自機を右方向に移動しておくこと。

また、8機編隊の1回目にいる赤ザコが出した赤アイテムを回収できるので、余裕があれば3回目の編隊をロックしている間に一緒に回収していく。

STAGE 7-D-area 8 Lock - Point 4

さて、3回目の8機編隊を破壊してしまふと、背景のシャッターが開いて今度は1機200Opts.の上昇ザコが5機編隊で上昇してくる。この時に、ちょうど4回目の8機編隊が画面左前方から斜めに出現してくるので、上昇してくる右側の2機と一緒に先頭の3機をロックしてレーザーを発射。つづいて、8機編隊の残り5機をロックしてから上昇してきた5機編隊の残り3機をロックしてレーザーを発射する。

まあ、できるのであれば8機編隊の5機を始めてロックして、残り3機と上昇してきた5機編隊すべてとした方が、リスクは高いがベストではある。

Point 4 13機を2分割でロック



ザコを始めに5機ロックしてから…



ザコ3→上昇ザコ5とするのが理想ではあるが、かなり難しい…

計13機を5機と8機の2回に分けてレーザーで破壊したら、8機編隊の赤ザコが出した赤アイテムを画面上部まで自機を移動して回収。アイテムを回収したら、今度は回転浮遊砲台3機がVの字に並んで上昇してくるので、後退して右端の回転浮遊砲台に正面か

らショットを撃ち込みながらロック。音で3回ロックしたのを確認したらレーザーを発射して破壊する。後は同じ様にして、中央と左端の回転浮遊砲台もショット+レーザーで破壊していく。

浮遊砲台はショットとレーザー3発で撃破！



ショットを撃ちながらロックを3回かけて移動していく…



ちょうど破壊できて、ついでにレーザー一弾も回避することができる。

Vの字に並んだ3機について、左から5機の回転浮遊砲台が斜めに一列で上昇してくるので、先ほどと同じ要領で左から順番に破壊。今度は、左右両サイドに1機ずつ上昇してくるのでこれも右→左の出現順に合わせて、やはり同じ様に破壊していく。

STAGE 7-D-area 8 Lock - Point 5

左右の両サイドに上昇してきた回転浮遊砲台を破壊すると、Dエリア最後のシャッターが開いてミサイル砲台4門と5機編隊のザコが上昇してくるのが見える。とりあえず、ザコは無視してシャッターが開いたらミサイル砲台の左側にサイトの横線標を合わせるように待つ。

この位置に自機を合わせておくと、左上のミサイル砲台をロックすると同時に上昇してくる5機編隊の左側の2機をロックすることができる。砲台1→ザコ2とロックできたら、自機を前方に移動させて5機編隊の残り3機をロック。つづいて、右側の縦に2門並んで設置されているミサイル砲台をロック。砲台1→ザコ5→砲台2でレーザーを発射して破壊する。

後は、残ったミサイル砲台にロックをかけてレーザーで破壊してしまう。

Point 5 砲台1→ザコ5→砲台2でロック



まずは、この位置でロックがかかるのを待つ...



ザコ2機とミサイル砲台にロックがかかったら残りのザコ3機をロック...



最後は右側のミサイル砲台2門をロックしてレーザーを発射してやる。

STAGE 7 - E-area

Eエリアで出現してくる敵は、15機編隊と10機編隊の戦闘機 (100pts.) がそれぞれ1セット、ヘリ (100pts.) の2機編隊が1セットと3機編隊が2セットと、ザコ (200pts.) の3機編隊と4機編隊がそれぞれ2セットずつ。戦車 (200pts.) が19台と、ミサイル砲台が8門。それと耐久力12のロボット (1,000pts.) が1機が出現してくる。

Eエリアの開闢は、戦闘機の15編隊が前方から高速で出現してくる。基本的にはステージ5のボス前 nachdem と同じにショットを撃ちながら、画面左側から外周を回るようにして右下方向へと少しずつ自機を移動させていく。

STAGE 7-E-area 8 Lock - Point 1

戦闘機をやり過ごす、正面のレーン上を左から3台、右から2台戦車が出現してくる。まずは始めは、右側の戦車2台をロックしながら自機を近づけ

て弾射きをして、左側の戦車3台の弾を引き付ける。ある程度、弾を引き付けたら自機を後退させ、左方向へと移動しながら戦車3台をロック。そのまま縦に並んでいるレールの左側に自機の座標を合わせ弾を撃ち付け、正面から戦車3台がくるのが見えたなら自機をまっすぐ前進させて戦車3台をロックしてレーザーを発射して破壊する。

Point 1 戦車2→戦車3→戦車3でロック



始めは、右側2台の戦車をロックしておいて...



後退しながら左側の戦車3台を弾を引き付けながらロックする。



下に再度、弾を引きつけてから一気に前進して左上3台をロックする。

レーザーを発射した後にも戦車からの弾が自機を狙って飛んできているので、後退しながら見て避けていくこと。さて、戦車8台をレーザーで破壊するとレールの間からヘリが2機上昇してくるのを、これをロックして破壊。



ヘリを右端からロックしてはならないと書いていってしまうので要注意!!

つづけて、今度は3機が上昇してくるので、これを右端からすべてロック。そのまま左方向へ自機を移動させていき、画面左上に出現してきた戦車3台とその先にあるミサイル砲台1門をロック。ヘリ3→戦車3→砲台1として、レーザーを発射して破壊してしまおう。左上の戦車群を破壊したら、自機を画面の中央正面へと戻して再度上昇してきたヘリ3機を全部ロック。レーザーで撃ち落とす。

STAGE 7-E-area 8 Lock - Point 2

2回目のヘリを撃ち落としたら、画面上に3門残っているミサイル砲台の左上をロック。この時、先ほど破壊した赤戦車から緑アイテムが出ているので同時に回収。急いで画面の中央へ自機を戻して、画面中央部から上昇、交差していくザコの3機編隊2セットを左→右とすべてにロックをかける。残ったロック1回を右側のミサイル砲台にかけて、砲台1→ザコ6→砲台1としてレーザーを発射して破壊する。

Point 2 砲台1→ザコ6→砲台1でロック



ミサイル砲台をロックしながら緑アイテムを回収したら...



自機を中央に戻して交差して上昇していくザコを左→右とロック...



後は右側のザコに弾を正面に撃たせてからミサイル砲台をロックする。

STAGE 7-E-area 8 Lock - Point 3

Point 2でレーザーを発射したら自機を前進させて、正面に出現してきた戦車3台を先頭からすべてロック。一緒に右側の手前にあるミサイル砲台にもロックをかける。戦車3→砲台1とロックをかけたら、戦車が撃ってきた弾を左前方に自機を移動させて避け、それと同時に戦車の弾を封じて、右側の奥に残っているミサイル砲台をロック。ロックがかかったのを確認したら、自機を左方向へと切り返して、今度は左側のミサイル砲台2門をロックしてやる。この時、手前のミサイル砲台からちょうどミサイルが発射されてくるので、これにロックをしてからレーザーを発射。戦車3→砲台4→ミサイル1としてレーザーを発射してやる。

ただし、戦車にロックをした後は素早くロックをしないといけないと、最後のミサイルにロックした時、始めの戦車にかけておいたロックが解除されてしまうので注意すること。

Point 3 戦車3→砲台4→ミサイル1で...



まずは、戦車3台とミサイル砲台1門にロックをかけて...



さらにその先のミサイル砲台に戦車の弾を避けたらロックしてから...



右へと自機を切り返して戦車3→砲台4→ミサイル1でレーザー発射。



戦車とミサイル砲台を破壊すると今度は、4機編隊のソコが2セット上昇してくるので、1回ずつに分けてロックして破壊。編隊1セットに付き赤アイテムを1個で計2個出してくれるのでこれを前進して回収。正面のレール上に戦車が1台横切っていくので、これをロックしてレーザーを発射して後方から上昇してくるロボットに備える。

STAGE 7-E-area 8 Lock - Point 4

戦車を破壊してロボットが後方から上昇してきたら、ショットを撃ちながらサイトをロボットに重ね、弾をばらまいてくる前にロックを5回かけ、ショットを撃ったまま自機を後退させてロボットがばらまいてきた弾を避ける。弾を選べたらロボットの脇をすり抜けるようにして、自機を前進させて正面に出現してきた戦車3台をすべてロック。ロボット5→戦車3としてレーザーを発射する。この時、最初のロボットへのショットの撃ち込みが少なく同時に破壊できないので、開閉をしつつショットを撃ち込んでおく。

Point 4 ロボット5→戦車3で...



まずは、ショットを撃ち込みながらロボットに5回ロックをかけて...



ロボットの左脇を抜けて、戦車3台をロックしてレーザーを発射する。



余裕があるなら、赤戦車を破壊してアイテムを出して回収しておくこと。

さて、戦車もともロボットをレーザーで破壊すると、Eエリアの開閉と同じ様に10機編隊の戦艦機が前方から高速で出現して弾を撃ってくるので、やはり同じ様に外周を使って回避する。

STAGE 7-F-area

ステージ7のラストとなるFエリアでは、戦艦機(100pts.)の5機編隊が1セットと3機編隊が2セット。これとは種類の違う8機編隊の戦艦機(200pts.)が1セットと、戦車(200pts.)が6台。それと3タイプある耐久力12のロボット(1,000pts.)が4機出現してくる。

STAGE 7-F-area 8 Lock - Point 1~2

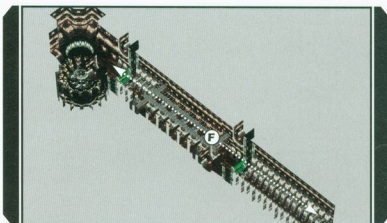
戦艦機のラッシュが終わると、再度ロボットが右方向から上昇してくるので上昇中に画面中央で5回ロックをかける。この時に、できるだけ画面の左側上方向に自機を移動させておいて、ロボットを画面の上の方に誘導してやる。

今度のロボットは先ほどとタイプが違い、自機を狙って弾をばらまいてくるタイプなので、左方向に弾を撃たせておいてからショットを撃ち込んで少しづつ右方向へと弾を避けていく。ロボットが弾を撃ちおわったら、右前方にスクロールしてきたミサイル砲台2門と、ミサイル1発にロックをかけてレーザーを発射。

つづけてロボットに4回ロックをかけてから、残りのミサイル砲台にロックをかけていく。この時、ミサイルにロックがかかってしまうことがあるが、基本的に砲台もミサイルも300pts.なので気にする必要はない。それよりはロボットに余計なロックをかけないように注意していこう。

さて、ミサイル砲台地帯を抜けると今度は自機を狙って単発の高速弾を撃ってくるタイプのロボットが2機出現してくるので、他のステージ同じ様に弾を誘導して避けて、ショットとレーザーを撃ち込んでいく破壊していく。

ロボットを破壊したら画面の上段へ自機を移動させておき、レールの右側に座標を合わせて、出現と同時に自機の下にくる右側の戦車3台の弾を封じてロックする。この時に、左側から同様に出現してきた戦車3台が自機を狙って弾を撃ってくるので、自機を少し後退させて弾を避けるようにする。右側の戦車を3台ロックしたらレーザーを発射。つづいて画面後方から降下



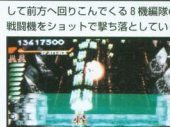
Point 1~2 ミサイル砲台6門で稼ぐ



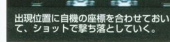
1 回目はロボット5→砲台2→ミサイル1でロックして...



2 回目は余裕を持って、ロボット4→砲台4(→ミサイル)とする。



して前方へ回りこんでくる8機編隊の戦艦機をショットで撃ち落とすしていく。



出現位置に自機の座標を合わせておいて、ショットで撃ち落とすしていく。

STAGE 7-F-area 8 Lock - Point 3~4

8機編隊の6機目を撃ち落としたり辺りで、画面中央から5機編隊の戦艦機が上昇してくるので、残りの戦艦機に注意しながら5機すべてをロック。つ

づいて、右後方から3機編隊が上昇してくるので、これを右側からロックしてレーザーを発射。今度は、左後方から上昇してくるロボットにロックを5回かけて再度、左後方から上昇してくる3機編隊にロックをかけてロボット5→戦艦機3として、レーザーを発射。

Point 3~4 ロボットを使って12,800pts.



まずは、戦艦機5→戦艦機3とロックしてレーザーを発射して...



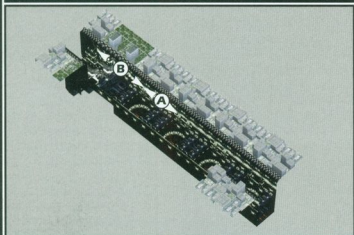
今度は、ロボットに5回ロックしてから、戦艦機3にロックしてやる。

後は、ロボットのばらまく弾を回避してからショット&レーザーでロボットを破壊してやる。

R-GRAY 1では、Cエリアのボンバーポイントで200,000pts.入たとして、1,500,000pts.はステージ7道中で稼いでおきたい。

STAGE 7 - R-GRAY 1		
Stage Score:	1,500,000pts.	
Enemy Destroyed	95%	
Lock-On ShootDown	85%	
Bonus Score:	403,750pts.	

STAGE 7 August 7, 2219 JUDA CENTRAL SYSTEM SECILIA



STAGE 7 - A-area

ステージが始まるとすぐ画面前方から戦艦機 (100pts.) 5機が上昇してくるので、こいつらをロックして速攻撃破する。

STAGE 7-A-area 16Lock - Point

まず最初に画面前方、低空に赤戦車 (200pts.) × 4台が出現するので、この赤戦車をロックする。

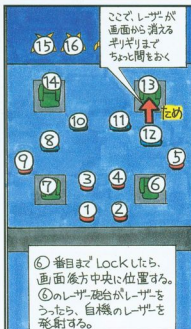
次に緑色のレーザー砲台 (300pts.) が左右1個ずつ計2個が床から上昇してくるが、まだこのレーザー砲台にはロックせずに右側のレーザー砲台前方の赤戦車にロックする。

赤戦車にロックしたら右側のレーザー砲台にロックし、画面後方、中央付近に自機を移動させる。

右側のレーザー砲台がレーザーを射てきたら自機のレーザーを射ち左側のレーザー砲台にロックして、レーザーをつなげる。

次に画面前方に青戦車 (200pts.) × 4台と左方向に赤戦車が1台出現しているの、まず左側のレーザー砲台をロックしてレーザーをつなげたら前方左側の青戦車1台にロック。次に左方向の赤戦車にロックして残りの青戦車3台を左から右へとロック、レーザーをつなげる。

このときの注意点の一つある。右側



のレーザー砲台がレーザーを射てきたら自機のレーザーを射たないで、青戦車4台と赤戦車1台にロックして、レーザーをつなげているときに右側のレーザー砲台がまだ破壊されずに残っている状態になってしまう。このときにレーザーを撃たれると危険な状態になる。そればかりか、そのあと出現する敵にロックしに行けなくなるとレーザーが繋がらなくなり、点数が稼げなくなるので注意しよう。

先程の戦車を左から右にロックしてレーザーをつなげたら、前方左右にレ

ーザー砲台が浮上してくる。そうしたら右側のレーザー砲台にロックし、左側のレーザー砲台をロックしてレーザーをつなげよう。

このときにも注意点の一つある。青戦車から右側のレーザー砲台ロックしてレーザーをつなげる場合は、青戦車を破壊したレーザーが画面から消えてなくなるギリギリまで待ってから、右側のレーザー砲台にロックしに行くこと。

こうしないと右側のレーザー砲台から左側のレーザー砲台にレーザーが繋がらない。なぜなら右側と左側のレーザー砲台が離れているため、右側のレーザー砲台をロック後、左側もロックしてレーザーをつなげようと思ったときには既にレーザーは画面外。レーザーが繋がらないのだ。

しかし、先述のようにやれば画面から消えそうになったレーザーが戻ってくるので時間の余裕ができる。その間に左側のレーザー砲台までレーザーをつなげるのだ。

それで左のレーザー砲台までレーザーをつなげたら前方に戦艦機5機が上昇してくる。まず5機を左から右へ16ロック全部つなげる。残りの3機の前からまた戦艦機5機が上昇してくるので、計8機の戦艦機をロックして破壊する。

以上でA-areaは終了

STAGE 7 - B-area

B-areaに入ると画面前方、低空に戦車が左右2台ずつ、計4台の戦車が出現する。

この場所はまず左方向、低空2台の戦車にロック。次に右方向、低空2台にロックする。

右方向2台にロックしたら、前方左右からレーザー砲台2台が浮上してくる。まず、右のレーザー砲台の上にマーカーを重ねておき、砲台が浮上してきたらレーザーを射つ。レーザー砲台前方の紫色の砲台の砲塔 (300pts.) と本体 (500pts.) ロックして破壊する。ちなみに紫色の砲台は、砲塔をロックして破壊すると本体が出現するので覚えておくこと。

右側のレーザー砲台と前方の紫色の砲台をロックしレーザーで破壊したら、そこで1回レーザーを切って再び16Lockできる状態になる。

STAGE 7-B-area 16Lock - Point

こここの戦車は速攻破壊



左方向低空の戦車2台にロック。

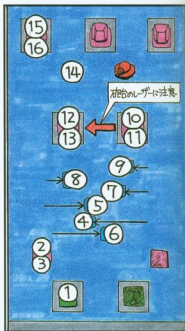


次に右方向低空の戦車2台にロックしてレーザーを撃つ。



レーザー砲台と前方の紫色砲台をロックしてレーザーをつなげ破壊する。

右側のレーザー砲台と前方の紫色の砲台をロック、破壊したらスグに左側のレーザー砲台をロック、レーザーを発射。





発射後、前方の紫色の砲台の砲塔と本体をロックして破壊したらすぐ左側のレーザー砲台の砲塔と本体をロックして破壊し、前方中央の戦車6台にロックしに行きレーザーをつなげる。

ここでの注意点は、左側のレーザー砲台をロックしたらすぐレーザーを撃ち前方の紫色の砲台の砲塔と本体をレーザーで速攻破壊することが重要。もしここで紫色の砲台の砲塔と本体をレーザーで破壊するのが遅れると前方中央の戦車6台にロックしに行くときに、戦車が左右に移動して中央から離れてしまうためロックはしたがレーザーがつかないことがあるので注意しよう。

あと中央の戦車6台にロックする順番は決まっていなくても早期にロックするのは、一番右上の戦車1しよう。

中央の戦車をレーザーで破壊したら、前方左右に紫色の砲台が2台と赤い戦車が2台出現するので右側の紫色の砲台にロックして砲塔と本体をレーザーで破壊したら左側の紫色の砲台にロックしに行きレーザーをつなげ砲塔と本体を破壊する。

ここで注意したい点は、右側の紫色の砲台にロックして砲塔と本体をレーザーで破壊した後、左側の砲台にロックしに行くときに、この砲台が撃つレーザーがちょうど低空から同高度に飛んでくるため左側の砲台をロックするとき非常に危険だが、きちんと選べつと左側の砲台と本体をレーザーで破壊しよう。

2台の砲台を破壊したら今度は、前方の左側の赤い戦車にロックしてレーザーをつなげ破壊する。

そして戦車まで破壊したら今度は、前方に紫色の砲台が左方向、中央そして、右方向に3台出現するので、先程のレーザーをそのままこの砲台の砲塔と本体につなげ破壊するとちょうど16ロ

ックしたことになる早期にロックした紫色の砲台の本体は500pts.なので256倍すると128,000pts.の得点を稼ぐことができる。

残りの紫色の砲台2台と赤い戦車1台は、戦車はまったく相手にせず、無視して砲台2台は次のC-areaに持ち越す。

STAGE 7-C-area 16Lock・Point 1

C-areaに突入すると自機は、斜めに下降してゆく。斜めの下って行くときまず初めの1フロア目にミサイル砲台(300pts.)が手前に2台、緑色の戦車(200pts.)が手前に4台、紫色の砲台が2台、左右から戦艦機(200pts.)が2機づつ4機が出現する。

この場所はまずB-area最後の紫色の砲台2台(砲塔のみ)にロックして、このフロア最初の紫色の砲台2台の砲塔のみロックする。

斜めにそのまま下降して行く2フロア目が見えてくるが、1フロア目の紫色の砲台2台の砲塔にロックしたら左右どちらかの砲塔の前方にロックのマークをつけておき2フロア目の緑色の戦車1台にロックしたら反対の戦車にロックする。

次に1フロア目、左右から戦艦機が2機づつ4機が出現するので、この戦艦機にロックしたらレーザーを撃つ。そうしたら次に1フロア目、中央の4台の緑色の戦車のうち2台にロックして、レーザーをつなげる。

この時に注意することは、戦艦機4機にロックしてレーザーを撃つと中央の緑色の戦車にロックしに行くときに、紫色の砲台の本体にロックしないように注意する。本体は500pts.も入るので、点数の高いヤツはなるべくあとで

敵の出現パターンを覚えレーザーをつなげる



▼まず紫色の砲台を4個ロックし、



▼中央の戦車2台にロックして右側の紫色砲台の本体をレーザーで破壊し、



▼左側の紫色砲台の砲塔の前方にロックのマークを重ね奥の戦車にロック。



▼中央の戦車2台にロックしてレーザーをつなげ、



▼次に反対の戦車にロックし戦艦機4機にロックしてレーザーを撃ち、



左側の紫色砲台の本体にレーザーをつなげ破壊すれば128,000pts.だ。

ロックしてレーザーで破壊したほうが点数が高くなるからだ。

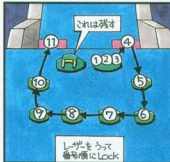
では中央の緑色の戦車のうち2台をロックしてレーザーをつなげたら左右どちらかの紫色の砲台の本体にロックしに行き、中央に残っている緑色の戦車2台にロックしてレーザーをつなげたら残りの紫色砲台の本体にロックしてレーザーをつなげ、16個目で最後の本体をレーザーで破壊すれば、500pts.×256倍の点数が入るので128,000pts.の点数を稼ぐことができる。

1フロア目の敵をすべてレーザーで破壊したら自機を画面前方中央付近に移動させ2フロア目の敵に速攻ロックができる状態にする。

ちなみに2フロア目に出る敵は、緑色戦車が6台とレーザーでの耐久力3発の、攻撃をしてこない砲台が2台出現する。

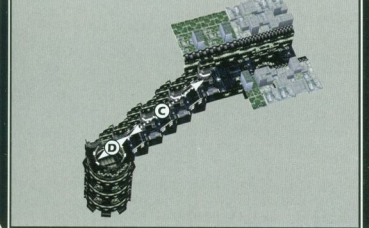
そこで、まず初め自機を画面前方中央付近に移動させた2フロア目の前方左右に1台づつレーザーでの耐久力3発の砲台が2台出現するので、右側の砲台に速攻で3ロックする、次に右側の砲台を3ロックしたらロックのマ

ーカーを右に少しずらし3フロア目前方に出現する誘導レーザー(300pts.)にロックしてレーザーを撃つ。



レーザーを撃ったら2フロア目残りの緑色の戦車6台にロックして、レーザーをつなげ、最後に3フロア目前方の左側の誘導レーザー砲台をロックして、レーザーをつなげて破壊する。2フロア目にレーザーでの耐久力3発の砲台がまだ残っているが、ここまでは、こいつはにロックせずに残しておく。

ここで初めて誘導レーザー砲台が出現し誘導レーザーを撃ってくるが、誘導レーザーの基本的な避け方は自機に向かった飛んでくる誘導レーザーを、



左右どちらかに大きく移動して避ければ問題ない。

STAGE 7-C-area 16Lock - Point 2

まず初めに2フロア目に残っているレーザーでの耐久力3発の砲台に3ロックし、3フロア目の左方向から出現し、右方向に移動中の緑色の戦車3台にロックする。

緑色の戦車3台にロックしたら戦闘機が左右から2機づつ計4機の戦闘機が出現する。ここではまず右方向から出現する戦闘機2機にロックしたらレ

こここで128,000pts.をGET



砲台と戦車3台にロックしてレーザーを撃つ。



右方向から出現する戦闘機2機と紫色砲台をレーザーで破壊し、



前方の砲台と戦車を右→左とロックしてレーザーをつなげ、



最後は左側に残っている紫色砲台をロックして破壊すれば128,000pts.をGET。

ザーを撃つ。そして、右方向、前方の紫色の砲台（砲塔と本体）をロックしレーザーをつなげて破壊する。

そして、砲台の砲塔と本体を破壊したら前方に4フロア目があらわれるので、4フロア目前方、横一列に右方向からミサイル砲台、緑色の戦車が2台ミサイル砲台（300pts.）の順にならんでいるので、こいつらを左から右へとロックしてレーザーをつなげる。

4フロア目前方のミサイル砲台と緑色の戦車をレーザーで破壊したら、3フロア目に残っている左方向の紫色の砲台（砲塔と本体）をロックしてレーザーをつなげて破壊する。

このパターンどおりにロックするとちょうど紫色の砲台（本体500pts.）を16ロック目に破壊できるので、256倍すると128,000pts.の点数を稼ぐことができる。

ここの注意点は、4フロア目前方のミサイル砲台と緑色の戦車をロックして、レーザーをつなげ3フロア目左方向に残っている紫色の砲台にロックしに行く時に戦闘機にロックしないように注意すること。もしここで戦闘機にロックしてしまうと、最後の16ロック目が紫色の砲台の砲塔（300pts.）になってしまうため、256倍すると76,800pts.の点数が入るが128,000pts.と比べると51,000pts.も点が損してしまうので、くれぐれも戦闘機にロックが、からないように注意しよう。

最後の紫色砲台の本体を破壊すると左方向に戦闘機が2機残っているはず

間違っって緑色の戦車を破壊するな



まずこの戦闘機にロックしてレーザーを撃ち、



奥の誘導レーザー砲台とミサイル砲台を左→右とロックして破壊。

だ。この戦闘機に弾を撃たれたら画面左方向に移動して弾を避ければOK。

この戦闘機を2機ロックしたらレーザーを撃つ。レーザーを撃ったら4フロア目前方左方向の緑色の戦車をロックし、さらにその前方の5フロア目の誘導レーザー砲台にロックしてレーザーをつなげる。そうしたら4フロアと5フロアの中央にあるミサイル砲台にロックしてレーザーをつなげ5フロア目右方向の誘導レーザー砲台にロックしてレーザーで破壊する。

ここで1回レーザーをつなげるのをやめて、再び16ロックできる状態にする。この時4フロア目右方向に緑色の戦車が1台残っているはずなので、この緑色の戦車からロックをつなげるようにする。

STAGE 7-C-area 16Lock - Point 3

4フロア目右方向の緑色の戦車1台にロックしたら5フロア目右方向から緑色の戦車が3台出現するので、この緑色の戦車3台にロックする。

次に左右から戦闘機が2機づつ計4機が出現するので、出現したのを確認したらすぐレーザーを撃つ。レーザーを撃ったら右方向から出現した戦闘機2機にロックし、その前方の紫色の砲台（砲塔と本体）をロックしてレーザーをつなげる。

次に6フロア目前方、右方向のミサイル砲台にロックして、レーザーをつなげるのだが、この6フロア目前方の

ミサイル砲台はちょうど柱の下に隠れるような感じで、その姿を肉眼で確認することができないので、少しやっかいな場所となる。

基本的には5フロア目の右方向の紫色の砲台をレーザーで破壊したらロックのマークを少し前方に重ねておけば、自動的に6フロア目の右方向のミサイル砲台にロックすることができる。

6フロア目右方向のミサイル砲台にロックしたら、そのまま左方向に移動して6フロア目中央のミサイル砲台にロックして、レーザーをつなげる。

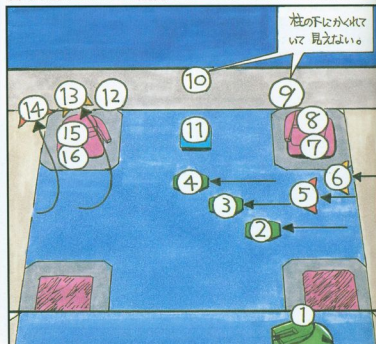
5フロア目中央のミサイル砲台までレーザーをつなげたら、前方の6フロア目左方向のミサイル砲台にロックに行く。

6フロア目左方向のミサイル砲台にロックして、レーザーをつなげたら左方向に戦闘機が2機上昇しているの、この戦闘機2機にロックに行き、5フロア左方向の紫色の砲台（砲塔と本体）をロックして、レーザーで破壊すれば最後の16ロック目が紫色の砲台（本体500pts.）を破壊することになるので、256倍すると128,000pts.の点数を稼ぐことができる。

6フロア目に入るとミサイル砲台が左右に1台づつ計2台が残っている状態になるが、ここではとりあえずロックするだけにします。

STAGE 7 - D-area

D-areaに入ると初め前方、左





方向から戦艦機(100pts.)が8機、自機に向かって飛んでくるので、飛んできた所をロックして、レーザーを撃つ。ここで出現する戦艦機は、通常弾を撃ちながら自機に向かって飛んできたの、Uターンして前方へと去っていく。

初めの戦艦機8機が前方、左方向から出現すると、続いて同じように前方左方向から戦艦機8機出現するので、ロックしてレーザーをつなげられそうならレーザーをつないで点数を稼ぐようにし、通常弾の攻撃がきつくてロックできないようならショットで破壊するようにする。

つづいて前方左右から戦艦機が16機出現したあと、低空から横一列に編隊を組んだ黄色の戦艦機(200pts.)が5機上昇してくる。

この場所は前方から戦艦機が通常弾を撃ちながらたくさん出現するためロックをしに行く時は、自分から戦艦機にロックしに行くのではなく、自機に向かって飛んできたところをロックするようにして、このあと低空から上昇してくる黄色の戦艦機にロックして、

レーザーをつなげるようにする。

STAGE 7 - E-area

E-areaに入ると、まず始めにSTAGE 6で登場した浮遊回転砲台が3機、低空から上昇してくる。

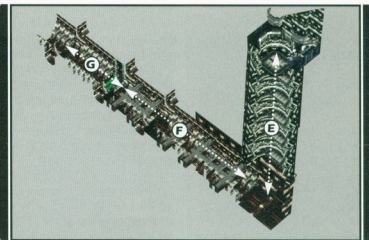
この浮遊回転砲台は、上昇してくるのをロックして、速攻で破壊するようにする。

浮遊回転砲台3機を破壊すると、続いて低空から浮遊回転砲台が5機上昇してくる。この5機を破壊するときは、一番左の浮遊回転砲台から破壊し右に移動しつつ、残りの浮遊回転砲台を破壊するようにする。

STAGE 7-E-area 16Lock - Point

次に低空から浮遊回転砲台が2機上昇してくるが、まず右側の浮遊回転砲台にロックし、レーザーを3発撃ち込む。

レーザーを3発撃ち込んだら、再び右側の浮遊回転砲台に2ロックし左側の浮遊回転砲台に5ロックする。



左側の浮遊回転砲台に5ロックしたら、砲台の撃つレーザーを避けつつ右方向に移動する。右方向に移動したら、右側の浮遊回転砲台が画面前方に消えそうになるときにレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら、低空にD-areaの最期に出現した、黄色の戦艦機が5機、さらにその低空の左右にミサイル砲台が2台ずつ、計4台出現するので、まず茶色の戦艦機を右から左にロックし、レーザーをつなげる。

戦艦機を右から左にロックして、レーザーをつなげたら、左方向、低空のミサイル砲台2台にロックし、戦艦機の撃つレーザーの間を抜けて、今度は右方向、低空のミサイル砲台2台にロックして、レーザーをつなげ破壊する。

ここでの注意点は、浮遊回転砲台が画面前方に消えそうになったらレーザーを撃つのが重要で、もしここでレーザーを撃つのが遅くなると、左方向のミサイル砲台から右方向のミサイル砲台にロックしに行くときに、前方の戦艦機5機がまだレーザーで破壊されていなく、右方向のミサイル砲台にロックしに行くとしても、戦艦機の撃つレーザーが道をふさいでいるために、ロックしに行けなくなるので注意しよう。

では逆に、レーザーを撃つのが早いとうなるか説明すると、戦艦機5機を右からロックするときに、戦艦機をロックする前に低空のミサイル砲台にロックすると、レーザーで破壊したときの倍率の点数が損するため。

戦艦機は1機200pts.で、ミサイル砲台は1機300pts.なので、ミサイル砲台を後にロックしてレーザーで破壊したほうが、当然点数が高くなる。

STAGE 7 - F-area

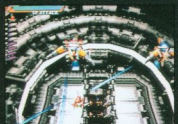
F-areaに入ると、前方から戦艦機15機がバラバラに通常弾を撃ちながら突っ込んでくるので、まずこの戦艦機が出現する前に、自機を左方向中央に移動させる。

自機を移動させ、前方から戦艦機が突っ込んできたら、ショットを撃ちつつ、戦艦機の撃つ通常弾を後方へ移動しつつかわし、次に後方から右方向に移動して、通常弾をかわすようにする。

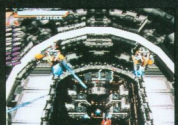
浮遊回転砲台のレーザーに気をつけろ



▼ 右側の浮遊回転砲台に3発レーザーを撃ち込み再び2ロックする。



▼ 右側の浮遊回転砲台に5ロックして、



▼ 浮遊回転砲台のレーザーを避けつつ右方向に移動し、



▼ 右側の浮遊砲台が前方に消えそうになったらレーザーを撃ち、



▼ 低空から上昇してくる黄色の戦艦機を右へ左とロックしてレーザーをつなげ、



▼ 低空のミサイル砲台にロックして戦艦機の撃つレーザーをかわしながら右へ、



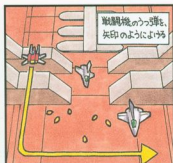
▼ 左方向前方から戦艦機が飛んできたところをロックしてレーザーを撃ち、



▼ 前方左右から出現する戦艦機にロックしてレーザーをつなげ、



▼ 低空から上昇してくる黄色の戦艦機へとレーザーをつなげる。



STAGE 7-F-area Point 1

戦艦が消えそうになったら...



▼まず右方向から出現する戦艦2台にロック。



▼次に左方向から出現する戦艦3台にロック。



▼右方向から出現した戦艦が前方に消えそうになったらレーザーを撃ち、



左方向前方から出現する戦艦3台にロックしてレーザーをつなげる。

戦艦機ラッシュ地帯を抜ける、前方左右から、戦艦が出現する。この戦艦は、右方向から戦艦が2台、左方向から3台出現するので、まず右方向から出現する戦艦2台にロックして、左方向の戦艦3台にロックする。

左方向から出現した戦艦3台にロックしたら、その場所ので戦艦の撃ってくるレーザーを引きつけ、最初にロックした右方向から出現した戦艦2台が、画面前方に消えそうになったらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら左方向、前方から戦艦が3台出現するので、自機を画面前方に移動させ、戦艦が出現すると同時にロックして、レーザーで破壊するようにする。

ここでの注意点は、右方向から出現した戦艦2台が画面前方に消えそうになったらレーザーを撃つこと、レーザーを撃つのが遅いと左方向、前方から出現する戦艦3台にロックしに行く時に右方向の戦艦がまだレーザーで破壊されていないため戦艦の撃つレーザーが自機に向かって飛んでくる危険な状態になる。

では逆にレーザーを撃つのが早いとどうなるか説明すると右方向の戦艦がレーザーで連撃破壊されるため、左方向前方から出現する戦艦3台にロックしに行った時には、レーザーが画面外に消えているために、レーザーがつかないのに注意しよう。

左方向前方から出現する戦艦3台までレーザーをつなげ破壊すると低空から黄色の戦艦機が3機上昇してくるので、ロックしてレーザーで破壊すると続いて後方から黄色の戦艦機が3機上昇してくるので、こいつらもロックしてレーザーで破壊してしまおう。

STAGE 7-F-area 16Lock - Point 2

まず初め前方左方向から戦艦が3台出現するのでまずこの戦艦3台にロックする。戦艦3台にロックすると前方左右にミサイル砲台が2台ずつ計4台が出現するので、左方向前方のミサイル砲台2台にロックする。

ミサイル砲台2台にロックしたら後方から黄色の戦艦機が3機上昇してくるので、この戦艦機3機にロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら右方向前方のミサイル砲台2台にロックし、つづいて低空左右から緑色の戦艦機(300pts.)が3機ずつ計6機の戦艦機が出現するので、右方向から上昇してくる戦艦機

低空から上昇してくる戦艦機は画面中央でロック



▼左方向から出現する戦艦3台と前方のミサイル砲台にロック。



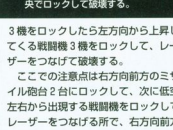
▼次に後方から出現する戦艦機3機にロックしたらレーザーを撃ち、



▼右方向前方のミサイル砲台にロックしてレーザーをつなげ、



低空左右から上昇してくる戦艦機を中央でロックして破壊する。



3機をロックしたら左方向から上昇してくる戦艦機3機をロックして、レーザーをつなげ破壊する。

ここでの注意点は右方向前方のミサイル砲台2台にロックして、次に低空左右から出現する戦艦機をロックしてレーザーをつなげる所で、右方向前方のミサイル砲台2台をロックしたらすぐ自機を画面中央に移動させて、低空から上昇してくる戦艦機を画面中央で全部ロックすることが重要。

もしここで低空から上昇してくる戦艦機を画面中央でロックしなと、戦艦機が左右に大きく離れるためにロックしにくいのに時間がかかってしまう

ため、レーザーが画面外に消えてしまいレーザーがつかなくなるので、注意しよう。

STAGE 7-F-area 16Lock - Point 3

次に画面前方右方向から戦艦が3台出現するのでこの戦艦3台をまずロックする。この戦艦3台のうち2台は、

戦艦の弾封じが重要



▼右方向から戦艦が3台出現するのでこの戦艦3台にロック。



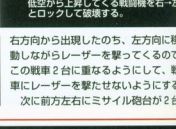
▼戦艦の上に重なった左方向に移動し左方向前方のミサイル砲台にロック。



▼ミサイル砲台にロックしたらレーザーを撃ち反対のミサイル砲台にロックし、



低空から上昇してくる戦艦機を右-左とロックして破壊する。



右方向から出現したのち、左方向に移動しながらレーザーを撃ってくるので、この戦艦2台に重なるようにして、戦艦にレーザーを撃たせないようにする。次に前方左右にミサイル砲台が2台

づ計4台が出現するので、左方向前方のミサイル砲台2台にロックしたらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら右方向のミサイル砲台2台にロックしに行きレーザーをつなげる。

ミサイル砲台2台にロックしてレーザーをつなげたら、後方から戦闘機が4機上昇してくるが、この戦闘機までは、レーザーがつかないのので上昇してきた所をロックして連攻、レーザーで破壊しよう。

次にまた同じパターンで後方から3戦闘機が4機上昇してくるが、この戦闘機までは、レーザーがつかないのので上昇してきた所をロックして連攻、レーザーで破壊しよう。

ここでの注意点は画面前方右方向から出現する戦車3台にロックしに行く時に、ロックしに行くのが遅れると戦車にレーザーを撃たれるためロックしに行くべく注意すること。

あと、ここで出現する戦車は、戦車の上空に自機を重ねておけば弾を撃たなくても済むので覚えておこう。

STAGE 7-F-area

16Lock - Point 4

この場所ではまず初め自機を画面後中央付近に移動させる。自機を移動させた左方向からレーザーでの耐久力12発のロボットが出現するので、このロボットにロックできるだけロックする。

なぜ初めに自機を画面後中央付近に移動させるかという点、この場所がロボットに1番多くロックをかけたやすい場所になるからだ。

ロボットに何回かロックしたら前方に戦車が1台出現するのでロックする。前方の戦車にロックするとすぐロボットが通常弾を肩状に撃ってくる。これは2パターンあり左から右に肩状に通常弾を撃ってくるパターンと右から左に肩状に通常弾を撃ってくるパターンがある。これはロボットと自機の位置関係で左右どちらから通常弾を肩状に撃つかが決まるので、自分で調整することができる。

たとえば自機がロボットの右側にいる場合は、右から左に肩状に通常弾を撃てて、自機がロボットより左側にいる場合は左から右に肩状に通常弾を撃てくる。

この法則を利用して、ロボットの左方向前方から出現する戦車3台までロックして、レーザーをつなげることができ。

具体的に説明すると左方向前方から

出現する3台の戦車にロックしに行くときにロボットの撃つ肩状の通常弾を右から左に撃たれば、安全に左方向前方から出現する戦車3台にロックしに行くことができる。

ロックパターン其の一 13ロックしてる場合



▼ ロボットが上昇してくる所にロックし、



▼ 前方の戦車1台にロックしてレーザーを撃つ。



▼ 自機をロボットの右側に移動させ、



▼ 肩状の通常弾を右→左に撃たせ、



▼ 前方から出現する戦車3台にロックして破壊する。

ロックパターン其の二13ロックしてない場合



▼ ロボットと前方の戦車にロックし、



▼ 肩状の通常弾を右→左に撃たせレーザーを撃ち、



▼ 前方から出現する戦車3台のうち手前の戦車2台だけロックし、



▼ 自機を後方に移動させロボットを誘導しロボットの正面に回り込みロック。



▼ ロボットの右側を通り抜け、



▼ 左方向に残っている戦車にロックする。

では次にロボットと前方の戦車1台にロックしたらレーザーを撃つわけだが、ロボットと戦車をロックした時にロックした数が13ロックの場合は次に左方向前方から出現する戦車3台にロックしに行ける、全部で16ロックしたことになるので問題ない。

しかしロボットの前方の戦車をロックした時に13ロックしてない場合は、とりあえずレーザーを撃ってロボットの撃つ肩状の通常弾を右から左に撃たせて左方向前方から出現する戦車3台のうち、手前の2台の戦車にロックする。

手前の2台の戦車にロックしたら、自機をその場所から後方に移動させてロボットが後方にくるように誘導する。

ロボットを後方に誘導させたら、ロボットの正面に回り込み、足りない分のロックをかけ、ロボットの右側を通り前方に自機を移動させて、ロボットの撃つ肩状の通常弾を避けるながら左方向に残っている1台の戦車に16個目のロックをかけ、つなげて破壊するようになる。

ここを抜けたら前方に赤い戦車が1台と戦闘機が10機バラバラに突っ込

んでくるので、この場所は画面後中央付近に自機を移動させ前方から突っ込んでくる戦闘機をショットで破壊しながら、戦闘機の撃つ通常弾を右へ少しずつ移動しながらかわしていく。

STAGE 7-G-area

16Lock - Point 1

G-areaに入ると初め画面右方向からレーザーでの耐久力12発のロボットが、低空から上昇してきて、その前方にミサイル砲台が6台縦一列に並んでいる。

この場所はロボットが右方向から上昇してくる所を7ロックか8ロックして、上昇してきたら自機を左方向に移動させて、ロボットの撃つ通常弾を左方向に撃たせる。

ロボットの通常弾を左方向に撃たせたら右方向に自機を移動させロボットにショットを少し撃ち込む。(ロボットの耐久力をさげるため) そうしたら、レーザーを撃って、そのまま右方向前方のミサイル砲台6台にロックしに行き、レーザーをつなげるようになる。

この時にそのままミサイル砲台にロ



OPERATION "RAYSTORM"

R-GRAN 2

ロボットにショットを撃ちこむのが重要



▼ ロボットが上昇してくる所にロックし、



▼ 自機を左方向に移動させロボットの撃つ通常弾を左に撃たせ、



▼ 右方向に移動して通常弾を避けながらロボットに少しショットを撃ち込み、



▼ 右方向前方のミサイル砲台にロックしてレーザーをつなげ破壊する。

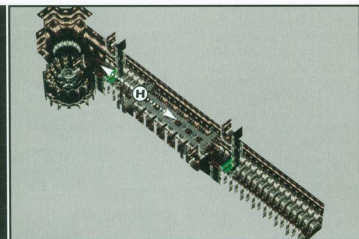
ックに行っても全部で16ロックすることができないので、途中でロボットに何回かロックしてからミサイル砲台にロックしに行くようにする。

STAGE 7 - H-area

H-areaに入ると左右からレーザーで耐久力12発のロボットが1機づつ計2機出現するので右方向から出現するロボットをまず速攻で破壊する。

STAGE 7-H-area

16Lock - Point 1



今度はロボットが消えそうになったら...



▼ ロボットが2機出現したら右側のロボットを破壊して、



▼ 左側のロボットにロックして自機を前方に移動させ、



▼ ロボットが後方に消えそうになったらレーザーを撃ち、



右方向前方から出現する戦車3台のうち手前の2台にレーザーをつなげる

右方向から出現したロボットを破壊したら左方向から出現するロボットに12ロックする。そうしたら自機を画面前方右方向に移動させ12ロックしたロボットが画面後方に消えそうになったらレーザーを撃つ。

レーザーを撃ったら前方左右から戦車が3台ずつ計6台の戦車が登場するので、前方右方向から出現する戦車にロックしてレーザーをつなげる。

この時前方右方向から戦車が3台出現するが、じっさいにロックできるのは手前の2台の戦車だけなので、この2台の戦車をロックしてレーザーをつなげ破壊したらすぐに戦車の撃つレーザーを後方に移動して避けるようにする。そうしたら続いて、後方から戦艦機が8機上昇してきたのちに、前方から突っ込んでくる。この戦艦機は左→右の順で出現して、突っ込んでくるので、左から突っ込んでくる戦艦機をショットで破壊しつつ右からくる戦艦機の撃つ通常弾を少しづつ前方へ移動して避けるようにする。

この戦艦機の撃つ通常弾を避けていると、続いて画面後方から戦艦機が5機出現するので、前方から突っ込んでくる戦艦機の撃つ通常弾を避けながら、後方から出現する戦艦機5機を左から右へとロックする。

STAGE 7-H-area

16Lock - Point 2

後方から出現する戦艦機5機を左から右へとロックしたら、レーザーを撃ち、再び後方から出現する戦艦機3機をロックし、レーザーをつなげる。そしたら続いて左方向からレーザーの耐久力12発のロボットが出現し、加えて後方から戦艦機が3機出現するので、まずロボットに6ロックし、その後に戦艦機3機にロックし、レーザーをつ

なげて破壊するとちょうど全部で16ロックすることができる。

戦艦機をすべてレーザーで破壊するとロボットがすぐ自機に向かって扇形の通常弾を撃ってくるので、この通常弾を画面左方向で一回避けながらロボットを破壊するようにしよう。

このロボットを破壊するといよいよSTAGE 7のボス、スバルタカとの戦闘になる。

がんばっても25,600pts.



▼ 後方から出現する戦艦機を左→右とロックしたらレーザーを撃ち、



▼ 続いて後方から出現する戦艦機3機を右→左とロックして、



▼ 左方向から出現するロボットに6ロックして、



左方向後方から出現する戦艦機3機にレーザーをつなげ破壊する。

STAGE 7 - R-GRAN 2
Stage Score: 3,500,000pts.
Enemy Destroyed: 90%
Lock-On ShootDown: 100%
Bonus Score: 450,000pts.



STAGE 7 BOSS *Spartacus*

スバルタカス

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
砲台×2	1	青い戦車弾	30	3,000pts.
戦車×2	2	赤い戦車弾	1	—
レーザー砲台×2	3	加速レーザー	40	5,000pts.
誘導レーザー発射口×4	4	誘導レーザー（一斉射）	—	—
	5	誘導レーザー（時間差）	—	—
機雷放出口	6	機雷	3	—
クレイジービット	7	青レーザー弾	3	100pts.
本体	-	—	120	400,000pts.

攻撃ターン

第1形態

1+2+4（+6）

最終形態

1+3+5+7

第2形態

→ YES → 3+5+7

砲台を2つ破壊

→ NO → 1+5+7



攻撃ターン：1
青い戦車弾



攻撃ターン：2
赤い戦車弾



攻撃ターン：3
加速レーザー



攻撃ターン：4
誘導レーザー（一斉射）



攻撃ターン：5
誘導レーザー（時間差）



攻撃ターン：6
機雷



攻撃ターン：7
青レーザー弾

ステージ7のボスは、ジュダ・サブ・システムのひとつである「スバルタカス」。スバルタカスは、他のボスに比べて非常に攻撃が特殊で、攻撃パターンが各形態ごとの複合攻撃となっているため、非常にきつい攻撃が多い。

基本的に、スバルタカスの攻撃形態には大きく分けて3つの形態があって、それぞれを第1形態、第2形態ともとも攻撃の厳しい最終形態とに分けてやることができる。

第1形態

第1形態は1+2+4の3つの攻撃パターンを組み合わせた複合攻撃が基本となっていて、自機が特定のエリア内に入るとパターン6の機雷が加わる。厳密には1+2の攻撃パターンで始まり、一定時間を経過するか砲台のいずれか一方を破壊すると、パターン4が加わってくる。また、この間はいずれもパターン6の機雷を放出してくる。

●パターン1

ボス本体の中央部に始めからある左右の砲台から、自機を狙うようにして青い弾を扇状に二重にばらまいてくる。基本的には、これといった回避方法はないので自力で弾を見て避けていくしかない…。ちなみに、左右に2つある砲台の内いずれかを破壊した場合、その時点からパターン4の誘導レーザーを撃ち始めてくる。仮に砲台を2つとも破壊した場合、は攻撃形態が第2形態へと移行していく。

●パターン2

ボス本体の中央部にある自走砲台出現位置から、出現してきた戦車2台が自機を狙った赤い弾を連射してくる。この戦車の耐久力自体は、通常の戦車と同じ様にレーザー1発分となっていて、破壊することができる。ただし、得点は入らなくて0PTSとなっている。また、第1形態の間はレーザーで破壊しても一定時間おきに復活してくる。

●パターン3

ボス本体下部に4門ある誘導レーザー発射部から、誘導レーザー4発を自機をめぐって一斉に発射してくる。レーザー自体、他のステージのものと同じ色と違ってはいるが、基本的な性質は変わらない。ただし、これまで来た時点で、ゲームのランク自体がすでにかなり高くなっているため、思った以上に誘導してくるの注意すること。

●パターン6

ボス本体をサイトでロックできる範

画(図-1参照)に自機が侵入すると、ボス本体の下部後方にある、機雷放出口から機雷を大量に放出してくる。

この機雷、見た目は通常の機雷となら変わらないが、実は耐久力がレーザー3発分もあって異常なまでに硬い。したがって無理に破壊をするのではなく、基本的に足場を画面横方向に移動して避けていった方がよい。



図-1

第2形態

第2形態の基本となる攻撃パターンは1+5+7を組み合わせた複合攻撃がそれとなる。パターン2の戦車に関しては、第1形態から第2形態に移行した時点で破壊すると復活しなくなる。

また、砲台を2つとも破壊していた場合はレーザー砲台が代わりに出現

してきて3+5+7の複合攻撃となる。

第2形態から最終形態へと移行する条件は、パターン3のレーザー砲台を2つとも破壊するか、パターン5の誘導レーザーが6セット(計12発)発射されるまでの時間を経過するか、あるいはボス本体の耐久力が一定値を下回るか3つがそれとなっている。



パターン1の砲台と同様の場所にいれば、一応は弾射しをすることができ。

●パターン3

ハッチ内部に格納されていたレーザー砲台が出現してきて、自機を狙って黄色い加速するレーザーを撃ってくる。

ただでさえ時間差で発射されてくる誘導レーザーを避けるのがきついに、このレーザー砲台まで出てきた日には…。

よほど腕に自信のない人以外は間違っても出ない方が無難なパターン。●パターン5

パターン4と同じ様に誘導レーザー発射部から誘導レーザー1発ずつ計4発を2回1セットとして発射してくる。

パターン4と違い、時間差で1発ずつ誘導レーザーを撃ってくるために1発ずつちゃんと避けていく必要がある。



パターン4とは違い8発で1セットとなっているので注意すること。

●パターン7

ステージ5の後半で出現してきたクレイジービットの色違いが、パターン5の誘導レーザー1セットおきに1機ずつ画面上部から出現。同様の青いレーザー弾をランダムに連射してくる。

基本的な性質、耐久力はステージ5に出現してきた時と変わらず、ランダムに発射されるレーザー弾を回避するのは見ていく以外にない。また、最終形態ではいっぺんに3機ずつ出現する。

最終形態

最終形態の攻撃パターンは1+3+5+7となり、残っているすべての砲台からの攻撃とパターン5の誘導レーザー。これに加えて、クレイジービットが大量に出現して来る。

こうなってしまった場合はすなわちボンバーを使うことをおすすめする…。



パターン2の戦車も破壊していないと最終形態で弾を撃ってくる。

このステージ7ボスに関しては、パーツを破壊することよりも、次ステージに待ち構えているステージ8のラスボスにボンバーを持ち越すことを優先とした、ノーボンバーパターンを機体別に2種類を説明していくことにする。

R-GRAY1 ノーボンバーパターン

R-GRAY1のパターンは、まず開幕からボス本体をロックできる図-1の位置に自機を合わせておく。この場所、実はパターン1の砲台が撃ってくる弾と、パターン2の戦車が撃つ弾に対しての安全地帯となっている。



ボス本体をロックできるこのポイントがちょうど、安全地帯となっている。

この場所で判定発生と同時に集中ロックをボス本体にかけていくわけだが、安全地帯であると同時に機雷放出エリアでもあるため、ボス本体からパターン6の機雷が射出され始める。8回ロックで集中ロックができたら、砲台と戦車の陣営に注意して横方向へ移動。機雷の爆風を回避しながら、集中ロックしておいたレーザーを発射してやる。

この機雷については、先ほども説明した通りに耐久力がレーザー3発分もあって非常に硬い。このため、大抵の場合は破壊する前に、自機との距離が近くなら爆発してしまい非常に危ない。そこで基本的に、機雷を破壊するのではなくレーザーを発射したらすぐに

集中ロックしたら移動!



ボス本体に集中ロックをしていると、機雷が上昇してくるので…。



砲台と戦車から撃ってくる弾に注意して、画面横方向に機雷を回避していく。

図-2のようにして画面の外周を回るような軌道で機雷を回避してしまおう。

後は、機雷が画面後方へと移動したのを見計らってから、もう一度自機を安全地帯へと移動させる。後は、先ほどと同じ様にしてボス本体に集中ロックをかけていき、同様に射出されてくる機雷を回避していくようにする。

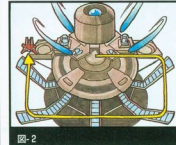


図-2

この回避パターン1を繰り返していると、4回目の集中ロックをしている最中に低空からパターン4の誘導レーザーが発射され始める。こうなったら、今度は誘導レーザーを引き付けながら前方に移動して回避。その後、機雷を避けるため画面横へと抜けてつつ、誘導レーザーを2発1セットで大きく回していき回避パターン2に切り替る。

回避パターンを2に変えて、合計で6回目の集中ロックをかけている最中

集中ロックで終了!



集中ロックを合計で7回、通常のレーザーを8発撃ち込んでやれば…。



きつい形態を出すにノーボンバーでボスを倒すことができる。

に7回目の誘導レーザーが飛んで来るが、この時点ですでに機雷は一切出て来なくなっているため、前後の小さな移動だけで誘導レーザーを回避しながら、ボス本体に集中ロックをかけてレーザーを発射していく。

さて、6回目の集中ロックを発射し



R-GRAY 1 R-GRAY 2

て自機を安全地帯へと戻したら、今度は集中ロックをかけたまま、4回ずつロックして2回に分けて8発分のレーザーを撃ち込み、ボス本体に与えるダメージ量の微調整をして、7回目の集中ロックで破壊できるようにしていく。

R-GRAY 1であれば、集中ロックを7回とレーザー8発分のダメージでちょうどボス本体を破壊することができるので、後は集中ロックを1回するだけで第2形態と最終形態を見ずに、ノーボンバーで倒してしまえる。

ちなみに、このパターン2の場合はパターン4の誘導レーザー10回目まで第2形態へと移行するようになっている。



まずは、誘導レーザーを引つけてから前方に回避して、集中ロックをする。



本体に集中ロックをかけたら、回避パターン1と同様に機雷を回避する。



次に飛んで来る2回目の誘導レーザーは画面下部で横移動して避ける。



3回目の誘導レーザーは、画面サイドで上に移動して避けて安全地帯へ…

R-GRAY 2 ノーボンバーパターン

R-GRAY 2のパターンは、開幕始まってすぐにボス本体の左右に設置されている、耐久力40の砲台を集中ロックなどで片側だけを破壊してしまう。この状態になると、パターン4の誘導レーザーがすぐに発射され始めるので、復活してくる戦車をできるだけレーザーで破壊しながら、残った砲台の弾と誘導レーザーをボスが第1形態から第2形態になるまで画面の下で左右に避けていく。

ボスが第2形態へと移行するのは始めに砲台を破壊するのにかかった時間にもよるが、開幕と同時に集中ロックで砲台を破壊した場合は大体13回目の誘導レーザーを回避した辺りで第1形態から第2形態へと移行する。形態が第2形態へと移行すると機雷と戦車が出て来なくなり、残った砲台も同時に弾を撃ってこなくなるので、これらを目安にしてボス本体に1回目の集中ロックを付けていくようにする。

さて、第2形態に移行するとそれまで1回ずつ誘導レーザーを発射してい

開幕、砲台を集中ロック



まずは左右の砲台の内、いずれかを集中ロックで破壊してしまおう。



後はひたすら、弾と誘導レーザーを避けつつ戦車を破壊していく。



砲台が正面を向いて弾を撃つのをやめたら、ボス本体に集中ロックをする。

たパターン4が、今度は2回で1セットのパターン5に変化してくる。この間はボス本体に集中ロックをあまり無理をせずにかけられるのは、誘導レーザー1セット後に出現してくるパターン7のクレイジービット退却後。

無理にショットでビットを破壊しなくても、一応は次の誘導レーザーが発射されるまでにかんまりの時間があって、集中ロックはできるが、ビットをショットなどで破壊した方がより余裕をもった安全にボス本体をロックできる。

さて、攻撃に注意しながら集中ロックをボス本体に計3回かけたら、今度



パターン5の誘導レーザー後に出て来るビットは、ショットで破壊していく。



ビットを破壊するか、速がすぐしたらすぐにボス本体を集中ロックしていく。

は普通にロックを5回だけかけてレーザーを発射。R-GRAY 1のパターンと同様に、ボス本体へのダメージ調整をしておく。後はそれまでと同じ様に、4回目の集中ロックをボス本体にかけてレーザーを発射してやれば、攻撃がきつい最終形態を出すにノーボンバーでボスを倒すことができる。

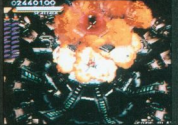
ただし、基本的に第2形態はパターン5の誘導レーザーを6セット撃てると、自動的に最終形態へと移行してしまうので、ロックをするチャンスは6回しかないことをお忘れなく…

以上が機体別のノーボンバーパターンだが、どちらのパターンに関してもいえることは、基本的には最終形態を出さないということ。このためには、ボス本体への撃ち込みを調整して最後の集中ロックで、ちょうどボス本体を破壊できるようにダメージ量を微調整してやる必要がある。撃ち込みの調整については、本文中で説明した通りで

レーザー5発で調整



集中ロックを3回かけたら通常のレーザー5発で撃ち込み調整をして…



4回目の集中ロックでボスを破壊することできる。

R-GRAY 1については集中ロック6回とレーザー8発、R-GRAY 2に関しては集中ロック3回とレーザー5発で、それぞれちょうどあと1回の集中ロックをしてやるだけでボス本体を破壊することができる。

逆を言えば、これさえ知っていればどちらのパターンでも割と楽にボス本体を倒すことができる。しつこいようだが、間違っても集中ロックの回数を間違えたり撃ち込み調整忘れたりなどしないように…。でないと非常にきつい最終形態へと移行してしまい、結果としてボンバーを使われるはめに陥ってしまう…。十分に集中ロックを撃ち込んだ回数には注意すること。



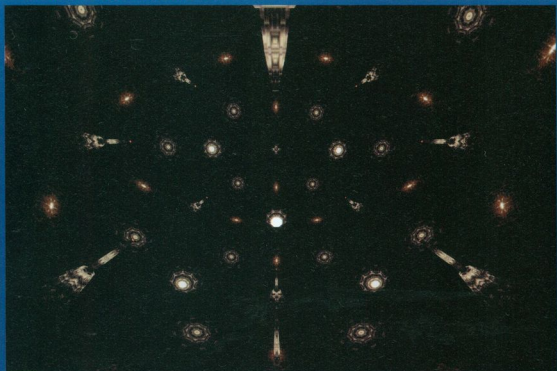
撃ち込み調整をしないと、どうやっても最終形態になってしまふ。

STAGE 7 - R-GRAY 1
BOSS Score: 400,000pts.
Total Score: 14,041,750pts.

STAGE 7 - R-GRAY 2
BOSS Score: 403,000pts.
Total Score: 23,400,250pts.

STAGE 8

OPERATION RAYSTORM



STAGE 8

August 7, 2219
JUDA CENTRAL
SYSTEM
SECILIA



YGGDRASIL

ユグドラシル (第一形態)

ENEMY DATA

ビット

攻撃方法/レーザー、誘導ミサイル
高 度/低、同高度
Lock On Laser 耐久力/7
Score/500 pts.

空中を飛行し、プレイヤー機を狙って、直線レーザー、誘導ミサイルを发射します。



シールド発生装置

Lock On Laser 耐久力/20
Score/10,000 pts.

中心部はシールドを張っていて、ロックできなくなっています。

周辺部は破壊することができます。



炸裂弾放出口

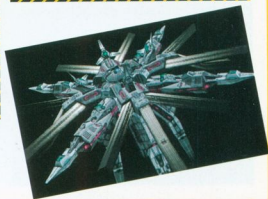
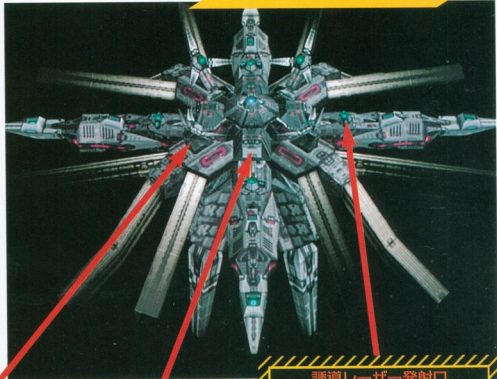
攻撃方法/炸裂弾
高 度/低高度
Lock On Laser 耐久力/30
炸裂弾/1
Score/5,000 pts. (第2形態のみ破壊可能)

破裂して通常弾を发射する、炸裂弾を放出します。



誘導レーザー発射口

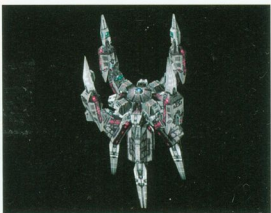
攻撃方法/誘導レーザー
高 度/低高度
Lock On Laser 耐久力/7
Score/3,000 pts.
誘導レーザーを发射します。
前部で4基あります。





レーザーブレード発射口

攻撃方法／レーザーブレード弾
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／3
Score／1,000 pts. (レーザーブレード弾)
レーザーブレード弾を発射します。



誘導レーザー発射口

攻撃方法／誘導レーザー
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／30
Score／3,000 pts.
誘導レーザーを発射します。前部で4基あります。



光子魚雷発射口

攻撃方法／光子魚雷
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／30
Score／0 pts.
ハッチを開き、3本のレーザー砲をせり出し、そこから誘導レーザーを発射します。

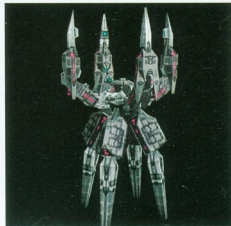
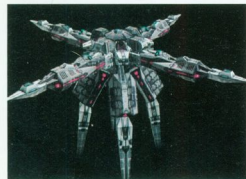


ユグドラシル(第二形態)



サーチレーザー発射口

攻撃方法／サーチレーザー
高 度／低高度
Lock On Laser 耐久力／30
Score／5,000 pts.
サーチレーザー(残像レーザー)を発射します。4ヶ所あります。





ユグドラシル (第三形態)



コア (中心部)

攻撃方法/巨大レーザー
高 度/低高度
Lock On Laser 耐久力/350
Score/500,000 pts.
巨大レーザーを发射します。



拡散レーザー砲台

攻撃方法/小レーザー
高 度/低高度
Lock On Laser 耐久力/20
Score/2,000 pts.

コアの周りに付いている8門の砲台です。
小レーザーを发射します。



炸裂弾放出口

攻撃方法/炸裂弾
高 度/低高度
Lock On Laser 耐久力/30
Score/5,000 pts. (第2形態のみ破壊可能)
破裂して通常弾を发射する、炸裂弾を放出します。

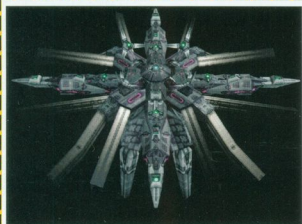


セントラルシステム最深处に存在すると推測される制御体の名称。実際にそのシステムの中央に何が存在するのかわ不明。

Yggdrasil (世界樹) というコードネームのみが確認されている。



神音



STAGE 8 BOSS (JUDA CENTRAL SYSTEM) Yggdrasil ユグドラシル

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
ビット×2~4	1	小レーザー、誘導ミサイル	7	500pts.
炸裂弾放出口	2	炸裂弾	30	5,000pts.
誘導レーザー発射口×4	3	加速レーザー	30	3,000pts.
シールド発生装置×4	-	—	20	10,000pts.
レーザーブレード発射口	-	レーザーブレード弾	—	—
	4	レーザーブレード弾	3	1,000pts.
サーチレーザー発射口×4	5	サーチレーザー	30	5,000pts.
拡散レーザー砲台×8	6	小レーザー	20	2,000pts.
コア (中心部)	7	巨大レーザー	350	500,000pts.

攻撃パターン

第1形態

1→2→3→最初に戻る

第2形態

4→5→3→最初に戻る

※第2形態では、3の攻撃に光子魚雷が加わる。

最終形態

6→2→1→7→最初に戻る

※第1形態で、2の炸裂弾放出口をすでに破壊していても、最終形態でモデル弾攻撃は発生する。



攻撃パターン：1
ビット



攻撃パターン：2
炸裂弾



攻撃パターン：3
誘導レーザー



攻撃パターン：4
レーザーブレード弾



攻撃パターン：5
サーチレーザー



攻撃パターン：6
小レーザー



攻撃パターン：7
巨大レーザー

ステージ7のボスを倒すと、そのままラスボスとの戦いになる。ラスボスは手順よくパーツを壊していけば、そんなに苦戦はしないはずだ。

第1段階はシールド発生装置を狙え

第1段階は、シールド発生装置を2個破壊すれば形態が変わるので、速攻でシールド発生装置を壊してしまおう。

シールド発生装置は、中心部の上下左右の計4ヶ所あるわけだが、ここで

狙うのは左右の2箇所だ。

ラスボスステージが始まる前に、左のシールド発生装置があると思われる場所にサイトを合わせておき、ステージが始まると同時にロックをかけられるようにしておく。

ラスボスが登場し、バリア発生装置にロックがかかるようになったら、まずレーザーを6発撃ち込もう。このとき、ロックをまとめて6回かけてレーザーを発射するのではなく、1発1発目押しして撃ち込んでいこう。

レーザーを6発撃ち込んだら、今度はそのまま集中ロックをかけよう。集中ロックをかけ、レーザーを発射すれば、ここのシールド発生装置は破壊できるはずだ。

左のシールド発生装置を破壊したら、すぐに右のシールド発生装置にロックをかけよう。実際には、破壊したのではなく左のシールド発生装置に集中ロックをかけたあと、右に移動しながらレーザーを発射するといひ。

レーザーを6発撃ち込んでから集中ロックだ。



まずは目押ししてレーザーを6発撃ち込む。



6発撃ち込んだら集中ロックをかけてレーザーを発射しよう。



右のシールド発生装置のところまで移動したら、さっきと同じようにレーザーを6発撃ち込んでから集中ロックをしよう。

なお、このときにサイトを上のほうに合わせましょうと、他のパーツにもロックがかけられてしまうので気をつけよう。もし他のパーツにもロックがかけられてしまっているときは、最初の6発を撃ち込んでおいてうまく位置を調整し、ちゃんと集中ロックできるようにしておこう。

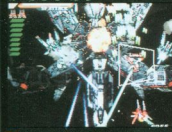
余計な場所にロックをかけるな！



右のバリア発生装置のところまできたら、レーザーを6発撃ち込み、

余計な場所にロックがかからないように集中ロックをかけよう。

ビットはボンバーで片づけてしまおう



ビットの攻撃をかわしながらボスのパーツに打ち込み、

ビットの攻撃がきつくなってきたらボンバーを使おう。

さて、集中ロック後にレーザーを発射すると、シールド発生装置が壊れ第1段階は終了し、第2段階へ移行していく。ちょうどこのとき、画面の左右からビットが登場するのだが、こいつらの撃ってくるレーザーやホーミングミサイルをかわしつつ誘導レーザー発射口などのボスのパーツに撃ち込みにいこう。

ある程度ビットの攻撃をかわしたら、ボンバーを使い、ビットを破壊しにいこう。ビット破壊後は、再びボスのパーツに撃ち込みにいこう。ボンバーの効果は切れるころには、完全に第2段階になっているだろう。

もし、ここでボンバーが使えないようなときは、ビットが画面外に消えるまで、ビットのレーザーとホーミングミサイルをよけるのに専念しよう。ちなみに、7ボスでやられている場合は、ランクが落ちているので、ここで出てくるビットは3機になるぞ。



ビットの攻撃はちょっとずつ横に動いてかわそう。

第1段階は、この他に炸裂弾とホーミングレーザーによる攻撃があるのだが、ここで紹介したパターンを使えば、まず見ることはないだろう。しかし、万が一のときのために対処法を説明しておこう。

まず炸裂弾なのだが、これには2種類あり3way弾と5way弾を撃ってくるやつがいる。炸裂弾がどちらのものかは色によって見分けることができる。緑色のやつが3way弾を撃ってくるやつで、紫色のやつが5way弾を撃ってくるやつだ。

3way弾は弾の間でよけてもいいのだが、5way弾は必ず弾の外側をよけるようにしよう。

ちなみに、どちらがくるかはランダムなので、運が悪いと紫色の炸裂弾ばかりくることもある。

炸裂弾をよけるときは、一定方向にちょっとずつ移動してかわしていくといい。ただ、実際にはビットの撃ってくるレーザーやホーミングミサイルがあるため、結構つらいよけになる。

ビットの攻撃も炸裂弾と一緒に一定方向によければそれならなんとかなる

かなるのだが、たまにホーミングミサイルが自機の真横から飛んできて逃げ道がなくなってしまうことがある。このようなときは、自機を少し上に動かしてホーミングミサイルを少し上に誘導してショットで破壊しよう。

この炸裂弾のよけて一番気をつけないのは、炸裂弾をよける前に反対側の画面端に引っさまうとかなり苦しい展開になってしまうということだ。

5WAY弾は必ず弾の外側でよけよう



画面の端からちょっとずつ動いて反対側の画面端に移動していく。



3WAY弾は弾の間でよけてもいい。



ビットの撃つホーミングミサイルはできるだけショットで破壊しよう。

こうならないために、できるだけ少しずつ移動していこう。炸裂弾が飛んできなくなり、ビットが画面外に逃げていくと、今度はホーミングレーザー発射口よりホーミングレーザーが発射される。

このホーミングレーザーはかなりしつこく自機を追いかけくるので、1度かわしたらといって安心しないようにしよう。

もしも、これらの攻撃をかわす自信があるなら、第1段階でできるだけねばってボスのパーツを破壊しておくといいだろう。

でも、ボスのパーツは第2段階でも破壊できるので、第1段階でむりにね

ばる必要はないだろう。

このホーミングレーザーはしつこいぞ。



ホーミングレーザーをかわしたと思って、



しつこく自機を追いかけくるので油断しないようにしよう。

第2段階ではできるだけパーツを破壊しよう

第2段階は、サチレーザー発射口を2個以上破壊するが、中心部に一定のダメージを与える。もしくはタイマーで第3段階へと移行するのだが、ここはタイマーで形態を変化させる。その理由としては、まず1つに第3段階でボンバーを使うようにするため、ボスのパーツにレーザーを撃ち込んでゲージを稼ぐというのがある。クリアを重視するなら、ゲージがたまったらサチレーザー発射口を2個壊して第3段階へ移行させてしまおう。

もう1つの理由には、この第2段階でサチレーザー発射口以外のパーツを破壊しておきたい、というのがある。特に中心部のまわりにある炸裂弾発射口は、第2段階が終わると自爆してしまうので必ず破壊してはならない。

さて、それでは早速第2段階のパターンを説明していこう。

第2段階になるとサチレーザーブレード弾がよりレーザーブレード弾が発射されるので、発射されることを狙ってレーザーを撃ち込もう。レーザーブレード弾が自機と同高度まで上昇してきたら、自機を画面の左上へ移動させ、そこから少しずつ下へ右へ動いてレーザーブレード弾をよけていこう。レーザーブレード弾をよけているときもショットとレーザーを撃ち込み、1発でもサチレーザーブレード弾を破壊しよう。

ちなみに、レーザーブレード弾は全部で6発発射されるのだが、積極的に壊しにいかば5発は破壊できるぞ。

しかし、このレーザーブレード弾がくるときは、ボスのパーツに撃ち込むチャンスなので、ある程度ボスのパーツを壊すまでは、レーザーブレード弾よりもボスのパーツを優先して撃ち込もう。

まずはレーザーブレード弾よりボスのパーツだ



ある程度この位置でレーザーブレード弾に撃ち込んだら、



このあたりでボスのパーツに撃ち込みながらレーザーブレード弾があるのを待つ。



レーザーブレード弾がきたら、少しずつ下へ右と動いてよけていく。

次に、サーチレーザー発射口からサーチレーザーによる攻撃がくる。ちなみに、サーチレーザー発射口は、緑色の四角いパーツだ。さっきも説明したが、このパーツは破壊しないようにしよう。

さて、このサーチレーザーなのだが、まずサーチレーザー発射口より赤い光線が発射され（この光線自体には攻撃判定はない）、その光線の先端をレーザーがサーチするようにになっている。

この攻撃をかわすには、基本的に画面いっぱいを使ってまわるような感じでよけてといい。サーチレーザーがサーチする方向をかわるたびに、自機のよける方向もかえていけばよくよけるはずだ。

サーチレーザーがサーチする方向をかわるのは、音で確認することができるぞ。

なお、このサーチレーザーをよけているときに、ある程度ボスのパーツにロックがかかると思うので、ちゃんとレーザーを発射し、ボスのパーツにダメージを与えておこう。

サーチレーザーによる攻撃がかわつたら、自機が画面右にいれば画面右上へ、画面左にいれば画面左上へすぐに移動しよう。

サーチレーザーの攻撃が終わると、すぐにホーミングレーザー発射口からのホーミングレーザーと、光子魚雷発

サーチレーザーは回るようにしてよけよう



赤い光線が自機をサーチし、



サーチレーザーが赤い光線がサーチしたところにとんでくる。



ボスに戻るようにしてサーチレーザーをよけ、



よけたら画面の左上か右上に移動しよう。

射口からの光子魚雷による複合攻撃がくる。

ホーミングレーザー発射口は中心部に近い緑色の四角いパーツ、光子魚雷発射口は中心部から一番遠い四角いパーツだ。ちなみに、光子魚雷発射口は破壊不能だが、ホーミングレーザー発射口をすべて破壊すると、光子魚雷も飛んでこなくなる。

さて、この攻撃のかわしかたなのだが、この攻撃をかわすにはよける場所がすごく重要だ。そのよける場所は、画面の右上か左上のどちらかだ。これ以外の場所はダメだ。さきほど画面の右上か左上に移動しようといったのは、このためである。

画面の右上か左上に移動したところに、光子魚雷が自機めがけてどんどん上昇してくるので、少しずつ下に移動して光子魚雷をかわしていこう。

しばらくすると、ホーミングレーザー発射口から発射されたホーミングレーザーが画面左上から飛んでくるので、ある程度ホーミングレーザーを引きつけ、一気に反対側の端のほうに移動してかわそう。

ホーミングレーザーは引きつけてかわそう



この位置から、



下に移動しながらホーミングレーザーをかわし、



あとは一気に横に動いて光子魚雷をかわそう。

この反対側の端へ移動するときは、真横に移動するよりも、少し斜め上に移動したほうがいい。真横に移動してしまうと、光子魚雷をかわしきれず爆風に巻き込まれてしまうぞ。

これで第2段階の攻撃は1ループとなる。あとは第3段階になる前にどれだけボスのパーツを壊すことができるかだ。

ボスのパーツを壊す手順を書いておくと、まずホーミングレーザー発射口から壊しにかかる。このパーツを最初に狙うのは、このパーツからの攻撃自体がキツく、他のパーツを壊すのに時間がかかってしまうのが主な理由だ。このパーツを早く壊すことができれば、このさきの展開がかなり楽になるぞ。

ホーミングレーザー発射口の次に狙うのは、炸裂弾の発射口だ。これは、第3段階になると自爆してしまうため必ず破壊しよう。

炸裂弾発射口も忘れずに破壊しよう



まずは、このホーミングレーザー発射口から壊しにかかる。



次に優先するのがこの炸裂弾発射口だ。

第2段階では、ホーミングレーザー発射口と炸裂弾の発射口をすべて壊すことができれば十分だろう。

ホーミングレーザー発射口と炸裂弾の発射口をすべて壊してもタイマーで第3段階にならないときは、サーチレーザー発射口を破壊しにいこう。ただし、破壊するのは1箇所だけだ。

あとは、タイマーでボスが第3段階になるまで、ボスの出してくるレーザーブレード弾を無理に全弾破壊しようとするとかかなり危険なので、あまり攻めすぎないようにしよう。全6発のうち5発も壊せれば十分だろう。



レーザーブレード弾は5発も壊せば十分だ。

タイマーでボスが第3段階へ移行し始めたら、ボスが完全に第3段階になるまでサーチレーザー発射口にレーザーを撃ち込み、できるだけダメージを与えておこう。この撃ち込むときは集中ロックを使ってあまり効率がよくないので、1発ずつ押押ししてレーザーを発射していこう。



このときもパーツに撃ち込むのを忘れないようにしよう。

第3段階はレーザー砲を壊すことに専念しよう

この第3段階でようやくボスを倒せるようになるのだが、ボスを倒すには2つの方法がある。

一つは、正直にボスの中心部を破壊する方法。この方法は正攻法ではあるが、この中心部はかなり耐久力があるためかなりの時間がかかってしまう。

もう一つは、ボスの中心部のまわりにあるレーザー砲をすべて破壊する方法だ。こちらの方法は、レーザー砲の点数+ボス本体の点数が入るため、中心部を破壊して倒すよりもかぜる。その上、レーザー砲は数が多いとはいえず、中心部に比べると耐久力がかなり低いので楽に倒すことができる。

そんなんで、ここでは後者の方法での倒し方を説明していこう。

まず、視点が変わっている最中は、中心部のほうは無視しておき、ボスの残っているパーツ（サーチレーザー発射口）を撃ちにいこう。撃ち込むときは、集中ロックをかけてあまり効率がでないで（目標が動いているため爆風が当たらないため）、1発1発目押しして撃ち込んでいこう。



基本ロックは使わずに目押ししてレーザーを撃ち込む。

しばらくすると、中心部のまわりのハッチが開き、中心部がせり出してくるので、すぐに撃ち込みにいけるように自機を中心部正面へと移動させよう。

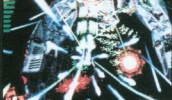
ここでは、レーザー砲による攻撃があるのだが、すぐには攻撃してこないで、レーザー砲にロックがかけられる距離まで近づき、レーザーとショットを撃ち込もう。ここで狙うのは、あくまでもレーザー砲だけなので、中心部に撃ち込む必要はまったくないぞ。

レーザー砲が攻撃をしてくるようになったら、すぐにボンバーを使ってしまおう。ボンバーを使ったあとは、レーザー砲にさらに接近して撃ち込むを

狙いはレーザー砲のみ！



ボスの中心部がせり出してきたらレーザー砲を撃ち込みにいき。



レーザー砲が攻撃してきたらボンバーを使おう。



ボンバーを使ったら、無敵が切れるまで接近して撃ち込む。

続けよう。

ボンバーを使うときに、使うタイミングが遅く、レーザー砲のレーザーをくらってやられる、なんてことのないようにしよう。レーザー砲は、攻撃するときに光るので、レーザー砲によく注目しておくといいだろう。レーザー砲が光った瞬間にボンバーを使えば、さきほどのような死にはしないはずだ。それから、レーザー砲は、中心部の横にきたときだけ攻撃する、ということを知っておこう。



レーザー砲が攻撃するのは、ボスの横にきたときだけだ。

さて、ボンバーの効果が切れそうになったら、一度自機を安全なところまで退避せよう。具体的な位置をいえば、ボス正面、画面一番下のラインがいい。この位置までできれば、レーザー砲の攻撃をかわしやすいので、レーザー砲に安全に撃ち込むことができる。



ボンバーの無敵時間が切れそうになったら、この位置までさがろう。

なお、ボンバーを使ったことにより、何個かレーザー砲が壊れているはずなので、その壊れた箇所がボスの両サイドにきたときは、前にでてロックをかけにいっても大丈夫だぞ。レーザーはショットに比べて威力が高いのでかなり効率よくレーザー砲を壊せるだろう。



レーザー砲の攻撃がでないときは、前に出てレーザーを撃ち込もう。

しばらくすると、中心部が引っこむので、一気に前にでてレーザー砲を撃ち込みにいこう。中心部が引っこみ始めれば、レーザー砲の攻撃はなくなるので、安心して撃ち込めるはずだ。ハッチが閉まるギリギリまでレーザー砲に撃ち込んでやろう。

ハッチが閉じるまでに、レーザー砲の半分を破壊できていれば、いい感じだぞ。



中心部が引っ込み始めたら、一気に前に出て撃ち込みにいこう。

ハッチが完全に閉じてしまえばレーザー砲に攻撃できなくなったら、すぐに自機を画面左上へ移動させよう。

自機が左上まで移動した頃に、炸裂弾発射口より炸裂弾を発射される。この炸裂弾は、第一段階のところで説明したように2種類あるのだが、ここではどちらのほうかきても弾の外側をよけるようにしよう。

このとき、常に弾の外側、ギリギリの位置でよけるようにしよう。ただし、ギリギリというのを意識しすぎて、弾に当たらないように注意しよう。ここで大きく動いてかわしてしまうと、あとあと困ることになってしまうぞ。

とりあえず、画面左下まで1/4をちょっとずつ下にいれ弾をかわしていこう。

さて、画面左下まで弾をかわしたら、今度は右に移動しながら炸裂弾をかわしていこう。もちろんここでも常に弾の外側、ギリギリのところをよけるようにしよう。

このまま右に移動していって、ボス中心部の正面あたりまできたら、炸裂弾が発射されているところにも目を配ろう（もちろん弾をよけるように）。炸裂弾が2発発射されていいたら、発射されてくる炸裂弾に紫色のやつが少なくなったら「ここがチャンス！」とばかりに切り返しを試みよう。切り返すときは、1度大きく右に動いてから3WAYの間をよけていくといいぞ。切り返すときに3WAYの間をよけたあとは、左に移動しながら再び弾の外側をよけよう。

なお、この切り返すときこなうときに、炸裂弾が発射されているところに近づいて、炸裂弾をレーザーで破壊し

炸裂弾はちょっとずつ動いてかわそう



▼この位置から、



▼ちょっとずつ下に動いて弾の外側をよけていけ...



下までいったら、今度は右に動いていこう。

つつくり返すという方法もある。この方法は成功すれば楽にくり返すことができるのだが、失敗してしまうと、この後弾に追いつめられやられてしまう可能性が高い。

特にR-GRAY 1はレーザーの雷撃までが選いたため、炸裂弾が炸裂する前に破壊できないことが多く安定しにくい。

もし、この方法を使うなら、発射口から発射されたばかりの炸裂弾を狙ってロックをかけよう。このとき、レーザーは連射しておこう。ただし、速く連射しすぎると弾切れをおこすので注意すること。

あとは、炸裂弾を破壊したことにより、画面内の弾が少なくなったのを見はからせて、画面左へくり返していけばいい。

どちらのくり返しとも確実な方法とはいえず、結構運がからんでくるので、自分のやりやすい方法でくり返すといだろう。

ただ、コツさえつかめば後者のくり返しかたのほうが多少は安定するかもしれない。

ちなみに、ここでくり返さなくても、

くり返ししたその1



▼一度大きく右に動いてから、



弾の間をよけてくり返ししていく。

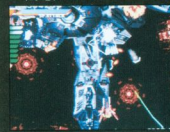
炸裂弾をよけることも、できなくはないのだが、その場合は常に自機に弾をかすめるような感じで炸裂弾をよけてはならないのでかなりキツイ。仮に炸裂弾をよけたとしても、画面右上でビットの体当たりをくらう可能性があるため、できれば途中でくり返したいところである。

しかし、運が悪いとくり返すチャンスがないときもあるため、そのときは仕方がないので、画面右下までいったら上に移動しながら炸裂弾をよけていこう。画面右上まで移動してもまだ炸

くり返ししたその2



▼前にでて発射されてくる炸裂弾を撃ちにいい。



炸裂弾でいくつか破壊したら左にくり返していこう。

炸裂弾がくるようなら、強引に下にくり返してみよう。うまくいけば弾をかわすことができるぞ。

くり返すのに成功したときは、画面の左下からちょっと上に移動したあたりで炸裂弾がなくなる。

炸裂弾がなくなると、画面の左右からビットがでてくるので、ビットの撃ってくるレーザーとホーミングミサイルを右にちょっとずつ動いてかわしていこう。画面右端までいてもビットが引き上げる様子が見えれば、左のほうにくり返してよけよう。

このビットがでてきているときに、中心部がレーザーを撃つためのタメ動作を行っているのだが、ビットがいる間はレーザーを撃てないので安心しよう。

ビットの攻撃はちょっとずつ横に動いてかわそう



▼画面の端から、



反対側の端へよけていく。

ビットが画面外に引き上げてからしばらくすると、中心部がレーザーを撃ってくるので、画面の右上か左上のどちらか近いほうに移動しよう。中心部のレーザーは、画面の右上と左上には届かないのだ。



ビットが完全に画面外へ引き上げたなら安全に入ろう。

これでボスの攻撃は1ループしたこ

とになり、最初の攻撃に陥る。

クリアを重視するなら、中心部のまわりのハッチが開いたときに、残っているレーザー砲をすべて破壊してボスを倒してしまおうといだろう。

あとは残ったレーザー砲を壊すだけだ



▼レーザー砲をすべて破壊すれば、



ボスを倒すことができるぞ。

少しでも点数を稼がないなら、レーザー砲を1つだけ残しておき、残っているサーチャーレーザー発射口を破壊していくといだろう。しかし、これを行ってしまうと、再びあの炸裂弾をよけてはならないため、それなりの覚悟が必要だ。残機があるのなら、破壊しに行ってもいいが、ラスト1機ならやめといたほうがいだろう。

ちなみに、2ループ目以降は、ボスの攻撃の周期が早くなるので、数が少ないとはいえレーザー砲に撃ち込みに行くときにやられないように気を付けよう。

ラスボスの最大のポイントは、なんといっても第3段階の炸裂弾がよけられるかどうかだろう。はっきりいってこれ以外に死ぬ要素はないといいたいだろう。

ラスボスまでノーミスもしくは1ミスでできれば、炸裂弾でやられても大丈夫なので(ちょっと消極的な考え方だが...)、クリアはもらったようなものだ。とはいえ、くれぐれも油断は禁物だぞ。

STAGE 8 - R-GRAY 1
Boss Score: 600,000pts.
Total Score: 14,641,750pts.



STAGE 8 BOSS (JUDA CENTRAL SYSTEM) Yggdrasil ユグドラシル

ボス攻撃パーツ	N.O	攻撃方法	耐久力	得点
ビット×2~4	1	小レーザー、誘導ミサイル	7	500pts.
炸裂弾放出口	2	炸裂弾	30	5,000pts.
誘導レーザー発射口×4	3	加速レーザー	30	3,000pts.
シールド発生装置×4	-	—	20	10,000pts.
レーザーブレード発射口	-	レーザーブレード弾	—	—
	4	レーザーブレード弾	3	1,000pts.
サーチレーザー発射口×4	5	サーチレーザー	30	5,000pts.
拡散レーザー砲台×8	6	小レーザー	20	2,000pts.
コア(中心部)	7	巨大レーザー	350	500,000pts.

攻撃パターン

第1形態

1→2→3→最初に戻る

第2形態

※第2形態では、3の攻撃に光子魚雷が加わる。

4→5→3→最初に戻る

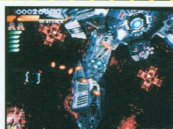
最終形態

6→2→1→7→最初に戻る

※第1形態で、2の炸裂弾放出口をすでに破壊していても、最終形態でモデル弾攻撃は発生する。



攻撃パターン：1
ビット



攻撃パターン：2
炸裂弾



攻撃パターン：3
誘導レーザー



攻撃パターン：4
レーザーブレード弾



攻撃パターン：5
サーチレーザー



攻撃パターン：6
小レーザー



攻撃パターン：7
巨大レーザー

基本的な避けかたについて「第1形態」

攻撃パターン1

ビット

6ボスの横についているビットとほとんど同じビットが2機~4機出現する。違うところは、耐久力。6ボスのビットはレーザーで40発となっているが、ここでのビットは7発で破壊することができる。ショットも当たると早く破壊することができる。

出現する機数の差は、ランクが高いか低いかであり、自機が死ぬとその分ランクが下がり、出現ビット数を2機にすることができる。しかし、ほんの数分でランクが上がってしまい、3機、4機と元に戻ってしまう。単なる気休めでしかないだろう。

攻撃形態のほうは、小レーザーと誘導ミサイルの2通りで、ほぼ同時に攻撃してくる。だが、攻撃の小さな区切り目が1回あり、2回で1セットとなっている。1セットが終わったときの区

切れ目は結構余裕がでる、基本的にその区切り目が切り返しポイントとなるので覚えておいてほしい。

攻撃パターン2

炸裂弾

炸裂弾放出口は計4か所があるが、第1形態ではシールド発生装置に阻まれ、下の2つしかロックすることができない。放出口からは2種類の炸裂弾が発射され、緑色は3WAY、紫色は5WAYの攻撃をしてくる。ランクが高いとビット×4に炸裂弾がプラスされる

ため、これもまたかなりきつい攻撃だ。なお、放出口の耐久力はレーザーのみで30発と意外に堅めになっている。真面目に闘うならば早目に破壊して、この攻撃を避けたいほうがいいだろう。

攻撃パターン3

誘導レーザー

ボスの各足部分根元の一番近く(順番的に足端、炸裂弾の次になる)にある丸く、中央が緑色になっているのが誘導レーザー発射口。そこから青白いレーザーが発射され、自機に向かってホーミングしてくる。

誘導レーザーは、ランクの上がり具合でかなりホーミングの仕方が異なり、ランクが高いと1回転するほど自機に誘導する場合もある。

だが、基本的には横に移動しっぱなしなら死ぬことはない。誘導レーザーは必ず2回発射されるので、発射される予備動作があったら、あらかじめ画面端によって、レーザーを避けるといいたいだろう。

第1形態 楽して抜けるか? 腕を見せるか?

8ボス第1形態の抜けかたは2通り存在する。1つは、シールド発生装置を2つ破壊して形態を変えてしまうもの。2つ目は、時間によって変化させること。つまり、ボスの自爆待ちだ。

では、1つ目のパターンを紹介しよう。



開幕、一番上にあるシールド発生装置に集中ロック。1回で破壊できるぞ。

8面開始時、まずシールド発生装置に集中ロッキングする。場所は4つある内の下以外がいいだろう。もし、下のシールド発生装置を破壊してしまうと、もう1つの発生装置を破壊するときに画面上部へいかななくてはならないので、比較的つらくならしてしまうからだ。なお、シールド発生装置は集中ロック1回で破壊することができるので、焦らず確実にやること。

シールド発生装置を1つ破壊したところ、攻撃パターン1のビットが出現する。

これは、説明した通りランクが高いと必ず4機まで出現する。ビットが出現したら、無理にシールド装置にロックせず、画面左か右に移動してビットの準備を整えよう。

準備が整ったら、レーザーと誘導ミサイルの混合攻撃を小さくめに移動しつつ、画面いっぱい使って逆方向に移動する。このとき下のシールド発生装置にロックして、あらかじめダメージを与えておくのがポイントになる。で、画面端のほうへ移動したところ、そこで丁度初め小さな区切り目ができるはずだ。

ここで、第1形態を早く抜きたいときはレーザーを使い、シールド発生装置破壊に専念する。ここでボンバーを使っておけば、下のシールド発生装置を破壊できよう。ビットも丁度画面外へ逃げていく。さらに、これは炸弾発出口からの攻撃になり、それも回避できるため、かなり安全なパターンになる。これが楽して抜けるパターン1だ。

安全第一ボンバーパターン



第1形態を楽に抜けるなら、ビットの攻撃を左端のほうから小狗叫に避けて…



ビットの攻撃が止んだときにボンバーだ。これでシールド発生装置2目を破壊できるぞ。

さて、2つ目のパターン「腕を見せるか?」だが、まずはビットの攻撃をこの区切り目で切り返すのを完璧に行わなくてはならない。

で、切り返したあとは、移動してきた今度のは手順で、同じように画面いっぱい使って逆方向に移動。ここで、移動するときの弾を2つと1つ、切り返しが上手でき、移動している最中、今度は炸弾発出口から炸弾が発射されるので、放出口にロックできるくらいの高さまで上がり、炸弾をロックしつつ移動する。

さて、この手順でビットの攻撃を2回避、画面端のほうへいくと炸弾による攻撃がくるが、これは先程説明した通り、移動中に炸弾弾を破壊しておくとかなり楽になる。炸弾弾の基本的な抜けかたは、今までと同じように画面端からゆっくりと、逆の画面端に移動していけば問題ない。

炸弾弾をだいたい回避したところ、今度は攻撃パターン3の青白い誘導レーザーが4本2セットの攻撃になる。

これも基本的には、画面端にいったころにこの攻撃なので、切り返して横に移動するだけでOKだ。これがざっとした第1形態の攻撃パターンであり、クリアの仕掛けでもある。どちらかというと、慣れないものは1目に説明したボンバーパターンがお薦めだ。でも、次に説明する第2形態のパターンでよくとも苦しくなる。第1形態で、できるだけ楽にする一番重要な注意点は、画面を左右に切り返すときに必ず誘導レーザー発出口にロックしてダメ

ージを与えておくことだ。覚えておいてくれ。

切り返しが重要だ!



第1形態でボンバーを使わない場合は、ビットの攻撃が止んだところで切り返し…



画面端へと移動していくと、丁度モデル弾出現しはじめるので…



右の区切り目と移動するは避けられるが、このあと、誘導レーザーが飛んでくるが、これも画面左方向に逃げるは問題ない

基本的な抜けかたについて「第2形態」

攻撃パターン4

レーザーブレード弾

第2形態はじめの攻撃になるのが、レーザーブレード弾。レーザーブレード弾発出口というの存在するが、基本的に「破壊することはできない」というのを覚えておいてほしい。

レーザーブレード弾単体は、ランクに関係なく全部で6個出現する。攻撃形態は、長い棒がグルグルと回転し、自機めがけて突っ込んでくる感じだ。いわゆる障害物のようなものになっている。耐久力がレーザー3発分なので、早目に破壊して次の行動に移ったほうがいいだろう。

ちなみに、発出口は破壊できないので得点も入らないが、レーザーブレード弾は、1,000pts入るので、意外に稼ぐことができるぞ。

攻撃パターン5

サーチレーザー

ボスの各足部分についている4つの四角い砲台が、サーチレーザー発出口になる。サーチレーザー自体の攻撃は、発出口から同高度までが赤いレーザーになり、それによってサーチされていく。同高度部分(青いレーザー)のレーザー意外は当たり判定がなく、基本的に動いていないとサーチされてしまい、撃破されない。小回りで避けるというだろう。



サーチレーザー発出口を1つ破壊すると、その分レーザーの数も減り、3つになる。

なお、発出口の耐久力は30発。1つ破壊するとその分レーザーの数も減り、2つ破壊することによって第3形態に移行することができると。

攻撃パターン3

誘導レーザー+光子魚雷

第1形態のときと同じ、青白いレーザーの攻撃が再びくる。第1形態のときと違うのは、誘導レーザーに光子魚雷がプラスされた混合攻撃になり、混合攻撃になる光子魚雷はランクが高いと激しくなる。

基本的に誘導レーザーの数は、4本2セットと第1形態のときと変わらないが、光子魚雷はランクが高ければ数が増え、これもまた2セットの攻撃になる。



誘導レーザー発出口を3つ破壊して光子魚雷は飛んでくる。全部破壊しないとダメだ。

光子魚雷の発出口は存在しなく、破壊不能であるが、誘導レーザー発出口をすべて破壊することによって、光子魚雷の攻撃を止めることができる。つまり、誘導レーザー発出口は光子魚雷もかかっている、2つでの攻撃に破壊する。誘導レーザー発出口を破壊するということは、光子魚雷の発出口も破壊しているということになるのだ。だが、誘導レーザー発出口を3つ破

しなくても、周りに付いている拡散レーザー砲台が弱点の一部になっているので、全部破壊すればボスも自動的に破壊できるのだ。

攻撃パターン2

炸裂弾

基本は第1形態と同じで、炸裂弾による攻撃だ。第3形態で異なるのは、第1形態のときは炸裂弾放出口というのが存在し、ロックをかけて破壊することができた。これは、炸裂弾攻撃のない第2形態でも同じことがいえる(ロックが可能)。



炸裂弾は一応ロックして破壊することができた。

しかし、第3形態では炸裂弾放出口の判定がなくなり、破壊することが不可能になるのだ。だが、炸裂弾攻撃はある。つまり、第1形態で炸裂弾放出口を破壊しても、第1形態のときの炸裂弾だけをカットでき、第3形態では放出口の内部から炸裂弾が発射されるので、カットすることはできないことになる。

攻撃パターン1

ビット

同じく、第1形態で出現したビットが、再び第3形態で現れる。耐久力、出現数も第1形態のときと変わらず、ランクによって2~4機の出現となっている。だが、攻撃形態がはじめて出現してきたか異なる。小レーザー誘導ミサイルの2通りというのは変わらないが、攻撃回数が1回になっているのだ。



ランクが高いビットは必ず4機。中央で遅くよって自衛行動だ。

第1形態では、小レーザー誘導ミサイルの攻撃がまず1回きて、そのときに小さな区切れ目があり、そこで切り返す。で、この攻撃が2回で1セッ

トと説明した。だが、このビットは攻撃回数が減っていて、小レーザー誘導ミサイルを1回しか撃てていないのだ。攻撃の長さとしては、画面端から小刻みに移動すれば避けられるくらいだ。

ほかに第1形態と異なるのは、出現する回数が第1形態よりも少ないということ。で、炸裂弾のあとでないと必ず出現はしない。

攻撃パターン3

巨大レーザー

ボスのコア部分から直接攻撃してくるのが巨大レーザーだ。巨大レーザーは、一応自機をサーチしていて、ある程度狙って撃ってくる「誘導レーザー」と考えておいてほしい。

基本的に巨大レーザーは発射口(コア)からまっすぐ発射されて、自機に誘導し、曲がるのだ。よって、コアの横部分は安全地帯となる。

なお、巨大レーザー発射口を破壊するということは、ボス本体を破壊するということだ。ちなみにコアの耐久力はレーザー350発分となり、かなり撃ち込めないと破壊できないだろう。

基本的な避けかたについて「最終第3形態」

最終形態では、すべての攻撃が画面いっぱい使って、大きく左右避けるのが基本となる。

まずはじめ、形態変化でボスが画面上部から現れる。で、拡散レーザー砲台が顔を出し、小レーザーの攻撃になる。ここでは、とりあえず砲台にダメージを与えるため、ボンバーを使う。使うタイミングはアバウトだが、基本的に小レーザーが飛んできて、危なくなってきたときでいいだろう。

ボンバーを使ってもまだ攻撃が止まないときは、画面中央下の部分にいれば、比較的安全(小レーザーの数が少ない)なので、そこで避けるようにしよう。

拡散レーザーの攻撃が終わると、今度は炸裂弾による攻撃がくる。このとき、拡散レーザーの砲台が閉じるのに多少時間がかかり、レーザーを撃ち込むチャンスが生じるが、閉じるまでロックすると次の炸裂弾が避けづらくなるので、ほどほどにすること。

さて、炸裂弾だが、拡散レーザーの砲台が閉じた瞬間とほぼ同時に発射され、次々炸裂弾が出現する。この攻撃は、画面一番左が右端の上に移り、炸裂弾が出現するのを待つ。で、出現を確認したら3WAY、5WAYを問わず、徐々に下がって弾を避け、その

まま小刻みに移動を繰り返して、画面中央まで移動したら、今度は一気に進行方向の画面端まで移動する。で、炸裂弾を確認し、切り直しポイントを見つけたら、そこで切り返して再び小刻みに弾を避け、逆の画面端に移動していくのだ。

クリアへの近道



最終形態、開幕の拡散レーザーはこの辺で構え...



危なくなったらボンバーを使い、拡散レーザー砲台にロックしよう。

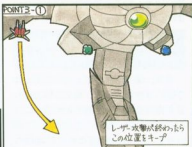


ボンバーを使ってもまだ攻撃が止まないときは、再び画面中央下に移動して少し耐えよう。



小レーザーの攻撃が終わったときに多少砲台にロックするのを忘れずに。

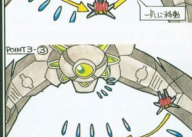
この切り直すポイントとしては、炸裂弾が緑色のときがいいだろう。なぜなら、紫色の5WAYよりも緑色の3WAYのほうが切り直すタイミングが取りやすく、実際、3WAYのほうが幅が狭いからだ。何回か練習すれば、意外に簡単に避けることができるようになるぞ。



レーザー攻撃が終わったらこの位置をキーブ



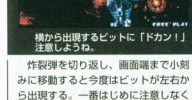
自分の横の、お尻のところに弾を落とす



モビルスーツをひきつけてから、一気に切り直す



横から出現するビットに「ドカン!」注意しようね。



炸裂弾を切り直し、画面端まで小刻みに移動すると今度はビットが左右から出現する。一番はじめに注意しなく



てはいけないうが、ビットの出現時。炸裂弾を避けながら画面端に移動し、画面端の上部へいくとビットがいきなり出現する。このとき、炸裂弾を大きく避けて上のほうへいってしまおう、いきなり出現するビットにひかれてしまいやすい。なるべく炸裂弾を小さく避け、あまり画面上部へはいかない、これが注意点だ。

さて、ビットの攻撃だが、基本的にこれも画面を横切る感じで避ける。炸裂弾を選び、ビットに当たらない程度の高さを保ったら徐々に下がり、移動していく。すると、ビットの攻撃は問題なく避けることができるはずだ。

で、画面下で中央までビットの弾を避けると、コアの部分がレーザーを撃つためにパワーを溜めはじめ。これは予備動作のようなものだ。だが、この予備動作はあまり気にせず、そのまま下で通りに移動する。そのうち、画面端に移動し、たんだん弾を避けるのがきつくなりそうになるが、説明した通りくすりゃいい。ここら辺でビットの攻撃が止まり、巨大レーザーが発射される。

巨大レーザーは、画面端のやや上のほうにいれば当たらないので、この位置なら問題は無い。ここでの問題は、ビットの誘導ミサイルで、一度選けたミサイルが再びくることだ。分かりますか？説明すると、はしめ画面左端からビットの攻撃を右に避けるはめとしよう。で、画面右端に移動すると度々巨大レーザーがくるので、やや上に移動する。ここが問題の地点。

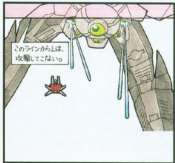
左から右へとビットの攻撃を避けるのと、レーザーは問題なく避けることができるが、ミサイルはかなりの誘導性能があり、スクロールアウトぎりぎりのラインでまだ自機を追ってきているので、巨大レーザーを避けるときに、自機のかた向にミサイルはいないが、下からきたミサイルが誘導されず画面上部へと飛んでき。このミサイルに下から撃墜されることが多いのだ。



巨大レーザーを避けるとき、右上にミサイルが下から飛んでくる場合がある。確認しつつ安全に移動しよう。

ここでは、特に画面右端のほうに危ないの、やや中央よりを保ち、ミサイルを確認しながら上に移動するといいたろう。

この攻撃が終わると、再び攻撃パターン6の拡散レーザー攻撃になる。2回目の拡散レーザー攻撃は、1回目のときにボンバーを使ったため、どの砲台も耐久力が低くなっている。小レーザーが飛んできたときは、画面中央下の部分で避けて、一度小レーザー攻撃が止んだら、コアの左にある砲台をロックして破壊するようにしよう。これを行うことによって、攻撃パターン6の説明通り攻撃される小レーザーの数を減らすことができるのだから。



このランカは、攻撃でこぼれは

このターンで、だいたい拡散レーザー砲台8個の半分、4つを破壊することができればもう問題はなくなるだろう。あとの炸裂弾、ビット、巨大レーザーは説明した通り1回目のパターンでOK、十分避けることができる。

拡散レーザー、炸裂弾、ビット、巨大レーザーで1セットとなり、3回目の拡散レーザー攻撃で拡散レーザー砲台をすべて破壊することができ、ボスを倒し全ステージをクリアできるはずだ。



攻撃パターンが青と赤、再び拡散レーザー砲台が飛んでき、攻撃してくる。この時点で砲台がなくなるとは思えない。

では、全体的な注意点を最後に説明させてもらおう。

まず、基本的に攻撃パターンというのは、その攻撃箇所をすべて破壊することによってその攻撃をカットすることができる。つまり、攻撃パターンが1、2、3、4という順番であり、3の攻撃元をすべて破壊すると1、2、の次に4がくるのだ。これは、ラスボスに限らず、各ステージボスでいえることなので、覚えておくといいたろう。第1形態、第2形態のどちらかでボンバーを使うが、基本的におまけが第2

何事も計画がすべて



第1形態で適当にボンバーを使ってしまうと...



第2形態でセットが残ってしまい、とんでもないことに...ボンバーが使えれば計画的に使う。

形態なかであって、自分のパターンにあつたところで使っても問題は無い。ただ、第1形態のときにボンバーを使う場合、ビットの攻撃が度々2回目にはいるときがいじらう。適当な場面で使ってしまうと、第2形態までビットをひびきつてしまい、誘導レーザー発射口にロックできなくなってしまうぞ。

注意点はこんなところだ。あとは、左右に弾を避ける具体的なタイミング、これを覚えればラスボスなんか簡単に倒せるようになるぞ。まあ、何れともあれ練習あるのみだ！

最後に1つ、ギャラリー受けをする弾の避けかたを紹介しておこう。

最終第3形態の炸裂弾攻撃なかだが、3WAY、5WAYともに基本的に真ん中の弾が自機を狙っている。これを利用して、画面一番下の左か右端に自機を構え、炸裂弾が発射されて弾が目の前に来たら「ちょん」とほんの少し移動するのだ。すると、弾は自機をぎりぎりかき、避けることができ、これを繰り返せばすべての弾の間を避けて抜けることも可能なのだ。難し、それに思うかもしれないが、意外に簡単なので試してみようといいたろう。

男ならこう避ける！



ちょっとちゃんと動いていれば、なぜか当たらない。



炸裂弾の間を抜けるのも1つの大道芸だ。意外に簡単だぞ。

STAGE 8 - R-GRAY 2
BOSS Score: 600,000pts.
Total Score: 23,997,250pts.

大きく、なおかつ小刻みに...



ビットの攻撃は、炸裂弾で画面上部へいったところから徐々に下がり...



小刻みに避けて画面右端に移動すれば問題ない。これくらいでコアが巨大レーザーの予備動作をするので...



そのまま画面上部へ一気に移動すれば、このように巨大レーザーを避けることができるのだ。

Ending Gallery

A treat was leaved.
Coming silence at last.

PROJECT RAYSTORM

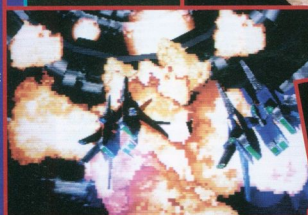
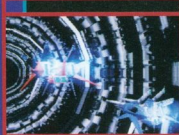
STAFF

PRODUCER
YUKIO ABE

DIRECTOR
TOMOHISA YAMASHITA
YUKIO ABE
TATSUO NAKAMURA

CHARACTER GRAPHICS
ATSUSHI IWATA
A.HIDEYUKI KATOH
TOMOHISA YAMASHITA
INDY NISHIOKA
YASUNOBU KOUSAKABE
TERUMI OGILWARA
TOMOHIRO KAGAWA
TSUTOMU MATSUO
YUJI SAKAMOTO
MAKOTO FUJITA
SATOSHI OHTANI
IPPEI KOBAYASHI
(PEACOCK)

PROGRAM
TATSUO NAKAMURA
HIKARU TANIGUCHI
MASAO KASHINO
HIROTAKA FUKAKAWA
NORIKATSU FUKUDA
KOJI KATO
TAKESHI HIGUCHI
HARUMI K
HITOSHI KOZUKA
KAZUNARI ISHIDA



ALICE
TAMAYO (ZUNTATA)

SOUND EFFECTS
MUNAKANISHI (ZUNTATA)

SOUND DIRECTION
TANO (ZUNTATA)

HARDWARE
KATSUMI KANEOKA

DESIGN WORKS
MINOKO SUDDH

SPECIAL THANKS
SHINJI SOYANO
KEIPEI MAEKAWA
SEIJI KAWAKAMI
ATSUSHI TANIGUCHI
TAKESHI KAMIMURA
SASUKE YOKOCHI
TAKUMI TOYODA
SATORU FUKUI
HIROSHI NISHIDA
AND
ALL TG STAFF

©TAITO CORPORATION 1996
ALL RIGHTS RESERVED

© TAITO CORPORATION 1996
ALL RIGHTS RESERVED

PROJECT RAYSTORM
STAFF
PRODUCER
YUKIO ABE
DIRECTOR



Technical Terms

地球

21世紀の全てを費やし、人類は恒星間航行技術を手に入れた。

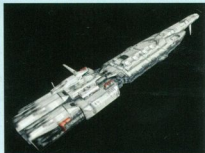
そして次一世紀に渡って、次々と殖民惑星を開拓していく。

その勢力はオリオン腕全域に渡り、地球は人類の中心世界として発展した。

殖民惑星諸国には、基本的な権利は認められていたが、自治権は著しく制限されており、あくまでも地球中心の社会形態を崩さなかった。

Gravity Catapult

恒星間航行に必要な特殊重力場発生システムの通称。21世紀の全てを費やして人類が



手にした恒星間航行技術は、宇宙船に搭載されるシステムではなく、宇宙に浮かぶ巨大な重力ゲートであった。

ゲートを通らずに他の恒星系へ行くことはできず、ゲートを支配するものが、人類による恒星間国家を支配した。

Pax Earthca

バックスアーツィカ / 「地球支配による平和」を意味する言葉。

あるものは誇らしげにこの言葉を口にし、あるものは憎しみを込めて「奴隷の平和」と呼んだ。

セシリア連合

殖民惑星諸国の独立を目的として、急進的殖民惑星が地球政府に反旗を翻して形成された組織。

地球 / 太陽系連合艦隊の戦力を強奪する形で行動を開始し、セシリア駐留艦隊の全てを奪取する。

セシリア星系が武装蜂起し独立を宣言したとき、他の殖民惑星諸国は地球の報復を恐れこれを静観したが、セシリア軍が奪取した戦力を用い、地球を無条件降伏させるに至ってセシリア連合に同調、地球は孤立する。

Secilia

セシリア星系第2惑星セラフィムの第2衛星。質量は地球の67%、表面重力は0.875

G、地表の30%が海、地球よりも濃厚な大気、豊富な鉱物資源を持つ。人口78億6千万。

A D2103 以来、四次に渡る殖民が行われ、最も重要な殖民地として最大規模の艦隊が駐留する。

セシリア星系の主星、太陽の2.3倍の質量を持ち、伴星セレスタルを伴う連星。

始まりは外宇宙開発初期に、観測された異常重力波である。その調査時、居住可能衛星セシリアが発見された。その後、異常重力波の調査は続けられたが、二度と観測されることはなかった。

Atlantic D.U

大西洋に浮かぶ人工都市。地球の連邦議会が存在する連合特別区。海上ブロックと、軌道ブロックからなる。パシフィック連合特別区を含む8都市の消滅後、セシリア連合に無条件降伏する。

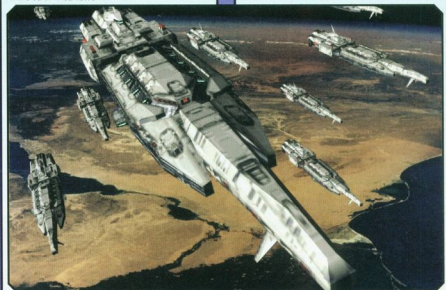
Pacific D.U

太平洋に浮かぶ人工都市。連邦政府が置かれていた連合特別区。セシリア艦隊の地球軌道到達直後に、見せしめとして軌道上から砲撃を受け消滅。

Battle of Lagrange 4

ラグランジュ4の会戦 / 地球圏に侵入したセシリア艦隊は、地球艦隊を無視するように軌道上に展開、地球政府に対し降伏を求め、不意を衝かれた地球艦隊は、ラグランジュ4で艦隊戦をしかけるが、セシリア艦隊は無畏にも8都市を砲撃、消滅させた上で、再度降伏を求める。

連邦議会は、セシリアに無条件降伏し、地球艦隊に即時戦闘中止を命令。こうして地球艦隊は、セシリア艦隊の10倍の兵力を持ちながら降伏、武装解除された。



A Day War

24時間戦争 / セシリアの武装蜂起から、地球政府降伏までの戦い。

地球政府降伏後、セシリア連合は、地球上に居住する人々の退去を命令、さらに、地球の破壊を宣言する。

地球上に与えられた時間は6日間。セシリア連合軍は治安維持と人々の輸送の為にセシリア地球へ地上軍を降下させる。この時の地球人口は、36億人。6日間で輸送しきれぬ数でなく、これだけの人を乗せる輸送船もなかった。

セシリア連合のこの欺瞞に対し、各地で暴動が発生し流血の惨事が続発する…。

Barca Section

A D2199 セシリア殖民地議会によって秘密裏に設立された研究機関。その後セシリア駐留軍によって吸収され、地球のアルビオン連合特別区へ移設される。

研究内容は極秘とされ、その存在すら政府は公式に認めていない。

— 以下非公認データ —

バルカ機関は、セシリア星系にて発見されたオーバークックノロジ「LAY」の研究を目的に、セシリア殖民地議会によって設立された機関である。

基礎研究が終了し、完成した技術が実用化する直前、技術者、研究者全員の意志で研究成果と共に地球へ命ずる。理由は誰一人として語らなかったという。

その後アルビオン連合特別区にて「R-GRAY」シリーズ及びその搭載システムの開発を行う。開戦時まで完成したR-GRAYは僅か13機、これが地球最後の希望となった。

今回レイストーム開発の本拠地、タイトー中央研究所におじゃましたのは、R-GRAY1担当の伊勢篤、R-GRAY2担当のキャサ夫といなりん、アドバイザーのC・LAN、そして編集のしもてんを含めた5人。

対する開発の方々は、企画のYさん、プロジェクトリーダーのAさん、プログラマーのNさん、キャラクターグラフィックのKさん、広報のKさんの5人だ。

んー、どれくらい製作期間をひっぱっていたのかはれちゃいますね

ゲームスト (以下ゲ) 早速ですが、前作レイフォースからレイストームへの経緯などについてお聞きしたいのですが。

A さん 前作レイフォースのころから動いていたわけではなくて、新しいボロボロのFX-1が開発され、そこでレイストームを作ることになりました。

Y さん 一応レイフォース1.5のようなものは、F-3のほうで前作と同様のツップビームで進行していたんですが、途中でFX-1に持っていくということになったんです。

ただ、そのまま持っていくのではなくだねええ言うところで、もろもろのアイデアをもう一度練りなおして現在のレイストームのようになりました。R-GRAY2のロックオンレーザなどはその時点でもうありましたね。

ゲ ああ16回ロックオンできるといふアイデアはどのへんから生まれたのでしょうか？

Y さん 一番最初にレイフォースやった時に、こんなあったらいいな、という考えはあったんです。

それで1.5のときには、ソフトの人にお願いを試しに作ってもらったんですが、最初に考えていたものは全然うまくいかなかったんです。

さらにその後、ロックをあとからかけられようとしたらいいんじゃないかなって言うんで、後からロックがかけられるように形が変わったんです。

1.5の時に実験したおかげで、レイストームの時にちゃんとした形に出来たという。ちょっと1.5ではあまりおもしろくなかった状態だったんですけど、上手い具合にレイストームで表現できたなあ。

ゲ F-3からFX-1に変わったというところは、環境がガラッと変わった感じがするよね？

レイストーム 開発者インタビュー

**セミの鳴き声がまだ残る8月の末、やってきました「タイトー中央研究所」。
さてさてどんな話が飛び出すのやら…**

A さん まるっきり変わりましたね。F3の時は2次元のいわゆるビットマップを使ったものですが、FX-1はCG、いわゆるポリゴンで作成することになりましたから。

でも、私たちはポリゴンで開発したことはなかったで、1の状態から、マニュアルをめくりながら実験から始めるという状態でした。

K さん いや、まるで知らなかったからゼロからでしょ(笑)。

ゲ レイフォースからレイストームに変わったことによる、違いや売りなどはどんなところでしょうか？

Y さん やはり、前作は上から見て2Dの画面上で立体に表現してましたが、今回は完全3D表現なので前より迫力が出ました。

A さん あとは前作のような2Dのゲームですと、スクリーンを重ねて疑似的に立体を表現していたんですが、今回はポリゴンが使えるということで背景と完全に立体として表現できるんです。

本当の立体を表現するというので、それによってゲームの迫力や緊張感が表現できたんじゃないかと思えます。

背景に限らず、今までのような敵とかボスを描けたいんじゃない。そういった意味で、動きとか画面に関しては前作をかなり上回る感じの格好良さを出せたかな、と思います。

Y さん キャラの動きも、昔は全部絵を描かなきゃいけなかった

から大変だったんですが、全部計算で出来ちゃうんで、楽だなあなんて。

1個描いちゃえば、動きや角度が綺麗に表現できて、しかも動かした時は結構自由に効くんでこりゃいいやあ、って。

その辺のビジュアル的な見せかたがカッコよくないか3Dならではの売りですね。

ゲ ゲームの中で、お気に入りのキャラクターとかはありますか？

Y さん 作った者がこの場にはいないんですけど、6面ボスとかはやりたいたい表現でましたね。

K さん 言ってしまってもいいのかもしれないですが…

その6ボスを作った本人がCGを作っている最中ですね。どう見ても遊んでるようには見えませんけど、マスターグレードのZガンダムを発売日に買ってきてまして、「いやあ6ボスの変形パターンが…」とか言って組み立てながら6ボスは作られましたね。

Y さん うーん、どれくらい製作期間をひっぱっていたのかはれちゃいますね(笑)。

細かい世界設定は後から作りやすい(笑)

ゲ 話は変わってまして、今回のムック用に世界的な資料を頂きましたが、レイストームは前作レイフォースとつながりがあるのかなあ。セシリアが見つかったという重力

が、前作の惑星が爆発したもので、大破したX-LAYを回収して…とか、割と勘ぐってみたいしているんですが。

K さん 真相みたいなのは実は考えていないんですよ。自分の中には結構あるんですけど、紙に、文章にしないほうが良いなと思ってます。

最近パソコン通信を始めて、レイフォースのバリエーションがまだあるんですけど、さらにそれ以前のホームパーティー時代のログとかいうのをもらって読んだんです。

そのマニアの方々の会話はすごいですが、結構驚いたのは、レイフォースのCDに載せていない設定や、自分の中で考えただけ文章になかった話とかがそっくり出てたりして、深読みすれば解るんだなあ。

逆に全部出したらそれが正解でそこまで誰も想像してくれない気がして、多少はぐらかした方が想像力を掻き立てていいなあ。

パイロットのキャラクターを作って、キャラを売りにするという手もあるんですけど、それをやっちゃうとどうしてもキャラクターばかり注目されて他の部分に目がいかなくなってしまう。

それに、自分からキャラクターのほうを真っ白にしないで、後からプレイヤーの好きにさせて欲しいなあと思います。

実際、プレイヤーの数だけバラレールワールドがあるのが理想だと思います。だから真相はぐらかしておいたほうがいいな、と。



ゲ そうですね。でも、レイフォースの2面のボスのように回数とかが決まっていればそちらの所があると思うんですけどね。

ゲ ゲームのシステムの8ロックオンと16ロックオンのどちらを基準で考えて作られたんですか？

Y さん 基本的には8方で調整しています。16面の方で考えなくて、8ロックのほうでぜんぜん足らなくなってしまうので。でも、16面のほうは逆に予想外につながっちゃたりするんですよ。だから、そこまで厳密には調整は取っていないんですよ。

ゲ 16ロックオンの倍率が小刻みに上がっているのはそこの辺の調整も兼ねてと云うことですか？

Y さん あの小刻みに上がっているのは実際に得点表の数字だけで計算したんですよ。1号機の場合だと128倍までしかなくて、2号機だと最高256倍まである。その得点が2号機の方で計算して、だいたい12個目くらいで追い越したんですよ。

ボンバーや集中ロックも同様に、どのへんで倍率を抑えるかなと。ボンバーは広範囲で判定があるけれども倍率は一番低くて、次に攻撃力の高い集中ロック、2号機、1号機と倍率は高くなっています。

でも、結果的には2号機のほうが得点は稼げるかな。

ゲ そうすると、限界スコアはどのくらいと予想されていたんですか？

Y さん うーん、無敵にして調整じくじくやったときに、だいたい17、2百万くらいだったんで、これは千2百万位まで行っちゃうかなって、予想してたんですけどね。

K さん ネットの書き込みを見たら、もうクリアして、2千2百万とかってありましたよ。

ゲ ええ！2千2百万ですか！？

K さん まあ、ホントかウソかは分かりませんが。正直言ってど

こまでスコアが上がるかは予測出来ないですね。

Y さん それにしてもクリアが早いなぁと。私はもうちょっと後になってからだと思っていたんですが。今回難しい、残機は増えないね。

私自身、通してクリアはまだ出来ていないし(笑)。

まあ、開発用の基板で各面最高ランクにしてクリアはできるけど、それは各面限りで通しては辛い。

K さん その程度の調整はしてあげられ、通して出来るほど集中力あるヤツはいない(笑)

ナゾの13号機!？は 試作機だった

ゲ 先ほどもちらっと出ましたが、残機は増えないんですよ？ネットに1upがあるのと言われているようなんですが。

Y さん はい、絶対増えません。

ゲ うちでもあまり居てはいなかったんですが、今回のムック用の設定にあった、13号機というのが引かかったもので。

Y さん 昔もネットでありましたね。レイフォースのときにノーマスクリアで真のエンディングが流れるとか。

K さん 私は友人にどうやら真のエンディングが見るんだって。自分が見たりしましたから、そなの自分がやだよって(笑)。

ゲ 残機を増やさないというのなぜですか？内容は前回よりも難しくしていると思うので。

Y さん 今回、エクステンドは無しにしようと思ったから決めていたんですよ。

純粋に決められた枠内で、テクニクを競って欲しいなと思ったので。

確かに、点数を稼がせてその見返りというか、こ褒美・残機が増えるとかがないので、普通に遊んでいるお客さんにははづかしも知れないですね。

でも、実際に個人的にはやっぱりエクステンドを付けないで良かったのかな？なんて思っちゃうんですけどね。

ゲ 開発中に起こって、面白い出来事などはありますか？

Y さん 今回、後半のほうはスケジュールが凄かったんで1週間泊まっちゃう人とかはいましたが……

途中で引越が入ったんですよ。ロケのバージョンを見たんで、気付いた人はいるかな？ 熊谷で開発をやっていた時期がありまして、1面のステージの冒険に出てくる文字が

KUMAGAYA CITYとかになってたりしたんですよ。あとはその後のロケで、ステージタイトルがMTGのカードの名前になったりとかもしました。

K さん テクスチャーで遊んでいるんですが、ゲーム中は残念ながら小さくて見れないものなんです。戦艦やボスに4桁の番号が振ってありまして、1面のボスだったら砲塔の横、戦艦だったら真横とかにありますが、この番号っていうのが社員番号なんですよ。

Yの社員番号は4面のレーザー戦艦にふつてあるんで、戦艦を落とすときに、「落ちるーY!!」とか叫びながらプレイしていましたね(笑)。

本当はメンバー全員の社員番号を入れたかったんですけど、途中で疲れてやめちゃったんですよ。

ゲ それでは最後に、読者に向けてのメッセージなどをお願いします。

K さん キャラクターの絵なんですよ、実際画面で表示されるものは、中途半端に拡大されたり縮小されたりしてて、ちょっと見た目が悪くなってしまうと思うんです。その辺がすごくやらしいです。もっと縮縮に描けるのに。

あと、もうちょっとやれることはあったかなーなんて。次回はがんばります！

Y さん 個人的にシステムは結構自分ではいい線行ったかな？と。か思ったんですけど、ちょっと調整のほうは上手く仕上げられなかったなぁ。今回の、特に2号機のシステムとかを入れて上手くいったんで、ぜひ次回とかではまた新しいシステムを考えたいですね。

レイストームで遊んでもらっている間に、次回作の企画を練っておきます。期待してください。

A さん 結構新しいシステムや企画が多くて、当初かなりこれで上手くいくんだろうかって不安になったんですが、作っている過程でゲームのシステムってものにしても良かった。と思っているんですけど、まあ悪評ともレイストームで遊んでください。

N さん 完成まで精一杯やった作品ですので、みなさんどうぞ遊んでください。

Y さん ここだけの話ですけど、一応、今冬発売予定で家庭用に移植されるレイストームには、アーケード版のものももちろん入りますが、今の予定ではそのほかにプレイステーション用のアレンジ版を入れる予定です。

そちらのバージョンは、背景の絵が若干変わっているとか、見にくかった弾などを見やすくします。このほかに、いくつか新しい動きのあるキャラクターを加えたいものがありますので、アーケードゲームで遊んだ方々にも充分楽しんでもらえると思いますので、発売まで楽しみに待っていてください。

ゲ 本日はお忙しい中どうもありがとうございました。

——レイストームとレイフォースも、
まだ見えていない1枚のコインの裏と表のように、
結末はプレイヤーが
最後まで遊ぶことによって見えてくる——

ZUNTATA

SOUND INTERVIEW

「時代がどうあろうと、硬派の、正統派のゲームミュージックを貫きます」そう熱く語ったZUNTATAのメンバーたち。

新たな活動の舞台タイターZUNTATAレベルの発動をうけ、メンバーはファンに届かんほどの雄叫びをあげた。

「ZUNTATAここにあり！」

8月某日夕暮れ前、一本の電話が。「レイストームのCD収録の様子を取材にきませんか？ すていですよ！」

いつにも一種極的なアプローチに、何となく裏を見える。受話器を持ちながら辺りを見回すが、明日から突入する夏休みを控え、ガラんとした社内。他の編集部門はほぼ読み安定でパカンスにパンプチュール。

ガード不能な運命をちょっと呪いつつ、たまたま近くにあったアシスタントの某君のお供を無理矢理約束させ、後日2人で収録現場に向かった。僕と違い予定の多い彼こそ不運だったかも知れない。

8月某日+3スタジオにて

暑い。どうやら初夏最盛の暑さを体感しているようだ。やとこと現場に到着すると、2曲行われる収録のうち1曲を消化し、2曲目に突入しているところだった。また、既に何度かのリテイクがあった後らしく、皆表情が険しい。突然の鎮入者に違和感を感じるスタッフが一齐にこちらを一瞥。眼差しが痛い。さいわい、すぐに次のテイクのための指揮者の指示が出て、スタッフの注目は、惨憺な鎮入者から外れた。

その刹那、スタジオ内のPAから、総勢40名にのぼるフルオーケストラの豊かな音色が流れ出した。既にこの時、突如ふりかかった不運に、舌打ちしたことをすっかり忘れていた。

正に圧巻だった。曲に込められた魂が一斉に解放されたようだ。思わず下腹に置いた手が手をつくる。

素人っぽさに自らあきれながら隣を見る。ZUNTATAのばびーさん。我々の同意を求めように、汗ばんだ顔を切なく歪めていた。もやもやしつつも、指揮者の隣に寄り添う作曲家のTAMAYOさんを見ると、こころなしに腫がうるんでいる。自らが新え

かけた感情のフィードバックは、いかようなものか。恐らくは波長の共鳴、いまでも崩れ落ちばかりの心の振幅を体験しているのだろ。

さらに周囲を見回す。さっきの険しい表情は姿を消し、誰もが腫のふりて実を表現している。これが物を作る幸せということなのだろうと思ひながら、スタッフのちょっとくたれたGパンに我が腫とものつながりを感じ、スタッフの一員になったつもりになった虫のいい我々であった。そう、共通点はGパンだけだった。

ZUNTATAの再スタート

ゲームスト(以下ゲ) 今回のCDは、これまでとはちょっと違った形で発売されること小耳に接んだのですが。ばびー 実は、レイストームのCDは「タイターZUNTATAレベル」名義で発売されます。サイキックフォースも同時に発売され、この2作が本レベルの第1弾になります。ゲ 思ひきまりましたね。それを思ひ立ったきっかけをお聞かせ願えますか？

ばびー 自分たちの色を自分たちで塗り上げる、それが一番いい結果を出せる環境ではないかと思ったんです。

また社内においても、社内制作の楽曲を大事に管理しているという空気が濃くなったんです。

その一つの表れが、社内でCDを制作しているということですね。

また、各種32bitコンシューママシン用ソフトの自社制作で、CD制作のノウハウがついたことも一因です。

大きく羽ばたく

殿村 ところでZUNTATAと聞くとどんなものを想像されますか？

ゲ やはり、ライブ活動などをしていた頃のバンドとしての印象でしょうか。ばびー そんなんです。そう思えられ

「ゲームミュージックは心です。」

る方が多くなって、バンド形態としてのZUNTATAが一人歩きしてしまったところがあると思うのですが、本家はタイター社内のサウンドスタッフを意味します。しかし、最近では、人が増えたことでもって、サウンド以外の社内の様々な制作業務も一手に引き受けているのが現状なんです。ゲ 何人いらっしゃるのでしょうか？

ばびー 二十三人…でしたよね。

殿村 二十四人だよ(笑)。

ばびー とにかく大所帯です(笑)そして、ゲームサウンドの開発から、当社

の通信カラオケのバックに流れる映像の制作、曲のセレクト、また、今回リリースされるCDがそうですが、ジャ

ケットから、付属のブックレット、インナーのデザインまで担当しているんですよ。タイターのWWWページが起

し上がったことは存じでしたか？

ゲ も見られませんか？

ばびー ええ、この中にZUNTATAのページがあるんですが、これも私

たちが手がけたものです。http://www.taito.co.jpです。

ゲ こうなると、もうサウンドチームの域を超えて制作部隊ですね。

ばびー さらに今日はメシの支度までやっちゃいました(笑)。

ゲ 既にずっと誘食費です(笑)。そうなるかとバンドとしてのZUNTATAは、過去のものに？

ばびー いえ、そんなことはありません。ここにいる私ことばびー、KAMATY、そして今日ここにはいないんですがHAGGYの3人は、最強最悪と自称するバンド「JAM」を結成してのちまして、ハデにプチ上げたいと思っていることなんですよ。実際、年末あたりには何かやろうということで、企画だけは挙がってます。

ゲ ではむしろ、バンドとしての活動

も、これから開花させていこうと？

ばびー ええ。どうですか、ゲームストさんのところで、何か機会がありましたら、ご協力しますよ。ゲ それは有り難いばかりです。年末まで。ゲームスト大賞がありますが、レイストームが音楽部門で入賞すればパッチリ決まりそうです。ばびー これをお読みの方、よろしくお祈りします(笑)。

第一弾は集大成？

ゲ ところで、新進気鋭のZUNTATAレベルですが、既存の曲を取り

上げることにはならぬのですか？

ばびー 企画もいくつかあります。ベスト版のような形になると思います。ゲ じゃあ人気の高いアレとか？

ばびー アレとかも、多分(笑)。

ゲ さて、せっかくですからZUNTATAレベル第一弾となるレイストーム、

サイキックフォースのCDについて詳しくお聞きしましょうか。

ばびー よく聞いてくれました(笑)。

ゲ やはり、というか当然でしょうが、それが目的でした(笑)。

ゲ まず、レイストームのほうからお聞かせ願えますか？

ばびー すいぶんしゃべり過ぎたよう

ですので、ここで作曲者のTAMAYOにパントタッチしましょう。

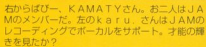
収録作業から帰ってきたTAMAYO登場。そう、女性なのだ。え？知っている？知らないのは我々のみ…失敗。どこでも宇宙の広がりを感じさせる、色鮮やかな車場つぎ駅より徒歩3分…コホンの才媛である。

完備音源も期待

TAMAYO(以下タ) どうも…。



PROFEEL



T ええ。CD未発売も結構あります。ばびー レイフォースのビデオ完成イベント会場限定発売のオリジナルカセ

ばびー 確かに、ROMに焼かれた

ームの体です。それに魂を吹き込むのが役目だと思っています。ですから、特に今回のレイストームに関しては、

代表作「プリルラ」「アンダーファイヤー」「バズルボブル」

22. COEUR DE COCHINQUE
(PHANOUKUMTET ARRANGE)



1. *Microtus pennsylvanicus* (MO)
 2. *Peromyscus leucopus* (LEOP)
 3. *Peromyscus maniculatus* (MANIC)
 4. *Peromyscus polionotus* (POL)
 5. *Peromyscus truei* (TRUEI)
 6. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 7. *Peromyscus sonoriensis* (SONOR)
 8. *Peromyscus boylii* (BOYL)
 9. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 10. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 11. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 12. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 13. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 14. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 15. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 16. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 17. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 18. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 19. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 20. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 21. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 22. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 23. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 24. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 25. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 26. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 27. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 28. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 29. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 30. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 31. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 32. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 33. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 34. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 35. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 36. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 37. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 38. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 39. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 40. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 41. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 42. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 43. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 44. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 45. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 46. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 47. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 48. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 49. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 50. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 51. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 52. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 53. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 54. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 55. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 56. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 57. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 58. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 59. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 60. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 61. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 62. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 63. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 64. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 65. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 66. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 67. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 68. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 69. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 70. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 71. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 72. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 73. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 74. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 75. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 76. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 77. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 78. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 79. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 80. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 81. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 82. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 83. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 84. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 85. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 86. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 87. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 88. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 89. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 90. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 91. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 92. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 93. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 94. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 95. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 96. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 97. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 98. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 99. *Peromyscus eremicus* (EREM)
 100. *Peromyscus eremicus* (EREM)

い、くとなぜか死 なげなんだ。	作シューティングに 出会えますように。	は弾を なんだ
--------------------	------------------------	------------

RAYSTORM MOOK 読者プレゼント

爆

4

GAMEST VIDEO
「レイストーム」

3名

※賞品の発送は、発売後になります。

TAITO提供

レイストーム
Tシャツ

1

NOW
PRINTING

若干名

2

店頭ポスター



若干名

レイストームCD+
サイキックフォースCD

3



5名

5

レイストーム
ゲーム基板+
コントロール
ボックス

1名

※詳細は想像図です。

応募要項

6

プレイステーション版「レイストーム」

※賞品の発送は、発売後になります。



5名

縦じ込み兼書にアンケートの回答と希望の賞品番号を記入のうえ、下記住所まで返送してください。当選発表はゲームスト本誌にて行います。

〒101東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社 ゲームスト編集部

※なお、賞品によっては、発送に時間がかかるものもあります。

締め切り：96年12月14日

贈呈贈呈贈呈贈呈贈呈贈呈贈呈贈呈贈呈贈呈

TAITO®



ZUNTATA 1年ぶりの
Newアルバムリリース。

!! ZUNTATAレーベル今後続々リリース予定。乞うご期待!!

本気度100%

'96.10.11
In Store

'96.10.11
In Store

2大ゲーム完全CD化!!



もうひとつのレイストームが、感動する……!!

噂の対戦アクションゲーム、待望のアルバム化! [アーケード版オリジナルサウンド、
関見雅博氏(コカコーラ、HONDA等のCM音楽で活躍)によるボーカル収録]
さらにZUNTATAから買出しした"最悪最悪のユニット" [J.A.M.] による
危ないアレンジとファン垂涎のS-E・VOICE集も未使用音源でプラス。

次世代シューティング・サウンドがついにZUNTATAレーベルから登場!
前作「レイフォース」から引き続きTAMAYO (ZUNTATA) 作曲による
オリジナルBGM全曲収録の他、肥島邦明氏 (CX系「NIGHT HEAD」、音楽)
によるアレンジバージョンやオーケストラによるシンフォニックバージョンも追加。

今アルバムジャケットは只今、制作中!!

株式会社 **タイトー**



TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATAホームページ」へ
GET ACCESS!! TAITO HOME PAGE <http://www.taito.co.jp/>

〒102 東京都千代田区千代田2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ZUNTATAレーベル、及び、アルバムに関するお問い合わせは TEL 0120-73-2000 FAX 03-3261-4608 (株)タイトー AV営業部 営業推進課まで

レイストーム

ゲームストーム
第3巻

平成8年11月14日発行
発行/株式会社 新井社
第3巻第34号通巻53号

発行人/加藤 博 編集人/加藤己代子
発行/株式会社 新井社 T 01 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL 03-3293-9321

定価 1,480円
(税別1,437円)

